SUMARIO EN ESTE **NÚMERO**

Rompe en la red

pag.19

Cada d a es mÆs fÆcil «colgar» un sitio en la Red de redes. En estas pÆginas os damos las claves para poder hacerlo. Sin profundizar en los vericuetos de la programaci n de webs, os mostramos las aplicaciones que sirven para crearlas, as como algunas pistas en el manejo de las principales y consejos generales de diseæo.


EN PORTADA ROMPE EN LA RED

Internet te llama

Herramientas de diseño
pag.20

Consejos prácicos
pag.23

Paso a paso
pag.26


DISEÑO WEB

Consejos para el diseño de páginas web


HERRAMIENTAS DE DISEÑO

La mejor herramienta para nuestra web


PASO A PASO

Uso de hojas de estilo en cascada en Dreamweaver



MP3

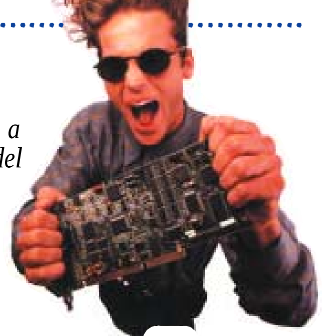
Uno de los formatos más polémicos de los últimos años, también uno de los más útiles, analizado a fondo por uno de nuestros expertos. Podrás ver las alternativas a Napster y las posibilidades de un excelente formato de sonido.

pag. 30

Tarjetas de sonido

De un año a esta parte, estos dispositivos han pasado a un primer plano y a ser considerados parte esencial del PC. La extensión de los DVDs o el formato de música MP3 son sólo dos ejemplos de la necesidad de una comparativa como ésta.

pag. 46



Cartas de los lectores
pag. 6

Actualidad
Noticias pag. 8
Hardware pag. 10
Software pag. 12
Internet pag. 14
Móvil pag. 16
Sonido pag. 18

Test de productos
Hardware pag. 34
Software pag. 40

Paso a Paso



Capturar pantallas con Paint Shop Pro pag. 53
Unir capturas obtenidas con Paint Shop Pro pag. 55
Navegar sin estar conectados pag. 56
Añade imágenes y sonidos a tus mensajes pag. 58
Disfruta del mejor sonido cuadrafónico pag. 60
Incorpora un segundo monitor a tu escritorio pag. 62
Pistas y trucos pag. 64

Frente a frente
IBM ViaVoice Pro 8 vs. Dragon Naturally Speaking 5 Preferred pag. 66

Shareware
ACDSee 32 Versión 2.41 Es pag. 68

Linux
Actualidad pag. 71

Línea directa
pag. 73

WWW
Abre una cuenta en tu PC pag. 77
Enrédate con el e-mail pag. 80
La web es cosa de niños pag. 83
Relaciones a distancia pag. 86
Las enciclopedias en Internet pag. 88
Cierre pag. 90

Ocio pag. 92
Blade: The Edge of Darkness pag. 94
Red Alert 2 pag. 96
The Moon Project pag. 104
Final Fantasy IX pag. 105
DVD pag. 106

Promociones
Premios pag. 108

Última
pag. 114

PRESENTACION

Internet es más que una enciclopedia descomunal. Es más que un sistema de comunicación, con el correo electrónico, el *web mail* y los chats como elementos destacados. Es más que una multiplataforma donde jugar y competir *on-line*. Internet va más allá de un *supermegastore* para comprar cómodamente desde el sillón. También es una herramienta que te ayudará a encontrar personas con gustos afines. Formarás parte de una comunidad, intervendrás en grupos de discusión, opinarás de música y podrás ponerte en contacto con tus cantantes favoritos. Pero, sobre todo, constituye un lugar donde mostrarte al mundo como eres, creando tu página web para pregonar tu existencia, pronunciándote por encima de un número de identidad o de una nfima parte de la estadística.
Crea tu página web, nosotros te ayudamos a seguir los pasos necesarios. Internet te aguarda con los brazos abiertos.

Rufino Contreras
Director de **computer**!dea

Un PC con buenas prestaciones

Tengo previsto desprenderme de mi ordenador viejo y comprar un PC nuevo. Pero como observo que mi cordura empieza a peligrar no tengo más remedio que pedirles ayuda. Deseo un PC que sea rápido para encender y apagar, para abrir y cerrar programas. Poca cosa de oficina...(Word, Excel, Contabilidad). Juegos, educativos.Teclado y ratón sin cables. Que internet fluya con suavidad y rapidez. Rápida transferencia de ficheros en ambos sentidos, bajarme música (CD-RW), Webcam (¿las hay que sirven tambien para hacer fotos?). Ver la TV en el monitor,y poder ponerla en un rincón de la pantalla. Escáner para texto y fotos sin llegar a profesional. Monitor bueno de 17" que tampoco sea un armatoste, y que no me dañe la vista (extraplano de esos, TFT, no puedo). Me inclino por el procesador AMD Athlon, Windows Millennium, disco duro rápido (20 Gbytes). No necesito unos altavoces potentes pero sí decentes. Viabilidad de ampliación y actualización en varios años. Conectores USB. ¿Qué configuracion me aconsejáis, y cuanto me podría costar?

● *navarro1@serconet*

Desde nuestro Laboratorio te aconsejamos la siguiente configuración con precios muy aproximados:
Placa base: Abit KTZA (29.700 pesetas).
Microprocesador: AMD Athlon 800 MHz (19.000 pesetas).
Tarjeta gráfica: Leadtek Wingast GeForce II MX (20.000 pesetas).
Memoria 256 Mbytes PC-133 (15.000 pesetas).
Tarjeta sintonizadora TV: AverMedia TV Capture (10.300 pesetas).
Tarjeta de sonido: Creative Sound Blaster Live 5.1 (13.000 pesetas).
Disco duro: IBM IDE UDMA 100, 7.200 rpm, 30 Gbytes (23.000 pesetas).
Teclado y ratón: Logitech Cordless Desktop (11.500 pts).
Monitor: Sony A-220 17 pulgadas (50.000 pesetas).
Escáner: Agfa SnapScan E20 (13.900 pesetas).
Cámara: Creative Web Cam (8.600 pesetas).

Envía tus sugerencias

Queremos que participéis activamente en esta sección con el fin de mejorar entre todos la revista y adecuarla a vuestros gustos y necesidades. Estamos esperando vuestras sugerencias, críticas constructivas y temas que deseáis que tratemos en profundidad. Si os ocurre algún problema con un servicio técnico o, por el contrario, tenéis alguna experiencia gratificante con alguna empresa informática, no dudéis en escribirnos. Enviarnos vuestras cartas mediante correo ordinario a:
Computer Idea
San Sotero, 8, 4ª planta
28037 Madrid
O bien podéis hacerlo mediante e-mail a **cartas.computeridea@bpe.es**
También podéis contactar con nosotros a través de la web **www.computeridea.net**

Navegantes espiados

En el texto adjunto que registra el programa Zone Alarm —herramienta que cierra los puertos de acceso a la máquina cuando se está conectado a Internet,— se observa la cantidad de accesos prohibidos que se han producido en sólo 15 días, conectándome 3 ó 4 horas diarias. Figura al final de cada línea la IP de destino, mi IP en ese momento, y el puerto y modo de protocolo por los que se intenta.No quiero ni pensar en la información que, ocultamente, el ordenador manda a través de Microsoft Explorer o de Outlook, programas, entre otros, que no hay más remedio que permitirle el acceso a Internet. Por cierto, con Netscape sólo tengo problemas, y raramente no se cuelga en algún momento: ¿incompatibilidad con



Windows o zancadillas a próposito de Microsoft? Por eso, ahora sólo me conecto con Linux y Netscape, aunque me limite la posibilidad de páginas que necesitan Active X y páginas para Explorer, ya sí, aprendo a pelearme con el ordenador,...... ¡Con éxito! y no con frustraciones, como en Windows. Saludos, y pongan un programa como el que indico al principio en sus vidas. Por lo menos, algo impediremos.

● *juanmalop@yahoo.es*

Conocer NetMeeting

Me gustaría que hablarais de NetMeeting ya que lo veo muy interesante poder ver a la persona con quien hablas en cualquier parte del mundo y a un coste muy reducido.Por cierto me ha gustado mucho vuestra revista, no tengo ni idea de ordenadores ni de su mundo, ya que lo tengo desde hace dos meses, pero de todas las que he comprado (que son muchas) la vuestra es la que habla mas llano, con tecnicismos pero fáciles de asimilar con vuestras explicaciones. Os felicito despues de dos meses comprando revistas de informática habéis conseguido que deje de buscar.

En en libro Computer Idea 3 publicado en marzo (Internet Práctico) incluimos dos pasos a pasos sobre NetMeeting sobre como configurarlo y comentando sus componentes básicos. No obstante, tomamos nota para ahondar sobre este interesante programa.



La opinión

Sobre Napster

Hace poco me enteré de que un juez en EEUU ha suspendido Napster, dando la razón a las compañías discográficas que reclamaban. Creo que el mercado discográfico se enfrenta a un nuevo cambio: ya ocurrió con la aparición del cassette, con el paso del vinilo al CD, con la aparición de las grabadoras domésticas de CDs, etc. Con Internet, seguimos compartiendo y comunicándonos. Y no existe, en la inmensa mayoría de los casos, ánimo de lucro en ello, sino la afición por compartir información ¿Acaso no es ese el espíritu de la Red? Numerosos grupos musicales, que no tienen la suerte de contar con productoras, han utilizado Napster para darse a conocer. Negarles el derecho a presentarse es una forma de impedir que les conozcamos, y de que podamos juzgar por nosotros mismos si nos gustan.



Por otra parte, la mayoría de la música que encontrábamos utilizando Napster, no son éxitos del momento, sino títulos en ocasiones muy difíciles de encontrar, y de los que las discográficas ya han sacado provecho. Creo que la música es patrimonio de la Humanidad, y un derecho en la Red. Las discográficas deberán plantearse productos de mayor calidad, reducir sus beneficios y reducir también el precio de los discos. Podrán poner trabas, pero es una batalla perdida, ya que no podrán evitar que nos sigamos comunicando, compartiendo.

Rafael Tamarit Martorell

Cuéntanos tu caso

ADSL, una historia interminable

Hace dos meses tuve la genial idea de solicitar el servicio de ADSL y decidí preguntar a los distintos operadores a ver cuál era el que me hacía la mejor oferta. Todas ellas eran similares, en torno a las 6.500 pesetas al mes, sin embargo necesitaba tener línea de teléfono, cosa que no tenía. Aprovechando esa maravillosa liberalización del mercado de las telecomunicaciones pregunté quién me podía poner la dichosa línea, la respuesta fue Telefónica y nadie más, bien por la liberalización. A continuación llamé al «operador dominante», qué eufemismo, y solicité la instalación de la línea telefónica, me atendió una señorita muy simpática que me ofreció La Tarifa, porque no hay otra, 31.000 pesetas para tener línea, pagaderas en seis «cómodos» plazos, me lo tragué sin rechistar. Después, con 31.000 pesetas menos y cara de idiota, solicité ADSL. Me dijeron que la instalación era gratis, pero que tenía



que pagar el módem, es decir 23.500 pesetas y que tardarían un mes, también dije que sí.
Y por fin llegó el día, me instalaron la línea ADSL y todo funcionaba perfectamente, pero al día siguiente empezaron los problemas. Primero no funcionaba, y luego alcancé, y nunca he superado, la mareante velocidad de 10 Kbps. Entonces empezó la ronda de servicios técnicos, al llamar a Terra (902 15 20 25) para preguntar qué pasaba, me dijeron que allí se limitaban a registrar las incidencias a Telefónica Data y que registraban la mía pero que no podían hacer nada, ni siquiera darme el teléfono de ellos. Después de conseguir el numerito en cuestión (91 456 76 00), llamé para ver qué pasaba, dos semanas después y sin funcionar la línea me dijeron que tenía que llamar a Terra y que no tenían ninguna incidencia registrada. Y sigo esperando.

● *Fernando Ballesteros (Madrid)*

Artículo sobre dominios

Soy usuario de informática desde hace unos 14 años y profesional desde hace4. En todo este tiempo he leído y leo muchas revistas del sector y actualmente particular o profesionalmente estoy suscrito a 5. Les quiero decir con esto que tengo alguna experiencia sobre el tema. Además es la primera vez que escribo a una de estas revistas, y lo hago porque me ha encantado el artículo firmado por Julián Morales sobre Internet y los dominios. En él de una forma clara y amena nos introduce en el intrincado mundo de los dominios y se encarga de destruir algunos de los falsos mitos o tabúes sobre la gestión de éstos. Seguro que a más de uno se le habrá cambiado la cara al leer este artículo donde se ponen de manifiesto tarifas reales con proveedores más que reales y además con un excepcional paso a paso que enseñahasta al más novato a convertirse en un colono con nombre propio en el ciberespacio.

● *Rafael Martín*

Crítica constructiva

Deseo haceros unas sugerencias. No me gusta el sistema de valoración por estrellitas que tenéis, porque a simple vista no se aprecia la diferencia de calidad de unos productos a otros. Yo pienso que lo mejor que podéis hacer es poner estrellas coloreadas y sin colorear, que es mucho más fácil de comparar. Y también me gustaría que comparáseis los productos con otros del mismo género y parecidos, pero sin fijarse en el precio, sólo en la calidad del producto (según la valoración que le hayáis otorgado). Los libritos de la Colección Idea son muy difíciles de separar de la revista y cuando intenté hacerlo se me fueron las grapas y tuve que ponerle otras. Pienso que es mejor que lo incluyáis en el interior para que no pase esto, o suelto.Y una última cosa, me gustaría que hicieseis pasos a paso más «normales», ya que algunos de ellos que he observado no los veo muy aptos para usuarios normales, como el de fusiones con Photoshop (quién tiene este programa tan caro), o convertir el PC en un osciloscopio.

● *Israel Saeta*

Este mes cambiamos el sistema de estrellitas por unos cuadraditos más explicativos. Respecto al precio, es un elemento que siempre tenemos que tener en cuenta a la hora de valorar el producto, pues suele ser el factor más determinante de una compra. Con respecto a las grapas, estamos hablando con la imprenta para encontrar una solución. Y por lo que se refiere a los pasos a pasos, creemos necesario llegar a todos los grupos de usuarios.

La web del lector

En este espacio publicaremos las webs diseñadas por los lectores con unos comentarios sobre la información y servicios que ofrecen. Si deseas ver publicada tu web, envíanos una referencia de la misma al e-mail *cartas.computeridea@bpe.es*, Asunto: La web del lector.

El pez invisible

www.dreamerscom/pezinvisible



María José Bermejo y Fernando F. Vegas son los webmasters de esta página donde encontrarás los temas musicales en MP3 del futuro disco «Mecánica Boreal» del grupo Pez Invisible. Esta innovadora banda está formada por María José y Fernando que ofrecen una música instrumental, intimista, alternativa... como describen ellos mismos. Desde aquí te podrás descargar seis interesantes temas como «Universo adentro» o «Dentro del laberinto». En un apartado incluye el cómic animado «El duende de la luna».

Napster: El final del chollo

Sobre Napster planea la sombra del cierre, acosado por las grandes discográficas (a las que ha ofrecido 1.000 millones para zanjar el litigio) y ahora por un tribunal de apelaciones norteamericano que lo considera responsable directo de la violación de las leyes de autor al permitir que sus usuarios descarguen canciones con copyright. Napster, como gato panza arriba, está luchando por evitar el cierre y ha presentado a la juez instructora del caso un sistema para controlar el pirateo de cerca de un millón de canciones que están protegidas por los derechos de autor. El quid de la cuestión radica en cómo controlará Napster (ya bajo la tutela de Berstelmann) este filtro, o si serán las discográficas quienes decidan las canciones que se excluyan del intercambio. Para ello, han creado un índice de títulos prohibidos al que la base de datos de Napster accede cada vez que hay una solicitud de descarga. Si la canción se encuentra en dicho índice, se anula la petición. Pero a Napster le siguen creciendo los enanos, el filtro no parece funcionar y los internautas siguen descargándose todo tipo de canciones. Y es que las canciones con el título mal escrito no pueden ser marcadas. En la página web de Napster, se pide a los internautas que escriban a las discográficas para que impidan el cierre del *site*. Parece que la histeria se ha desatado, y los medios de comunicación generalistas contribuyen a airear el escándalo. No obstante, en la empresa confían que Napster consiga sobrevivir convirtiéndose próximamente en un servicio de pago.



▲ *Napster está abocado a ser un servicio de pago.*

Info XXI, premiado por el semanario Computing

El Plan INFO XXI fue reconocido por el semanario Computing (revista de nuestra editorial) como la mejor iniciativa para el Desarrollo a la Sociedad de la Información. El galardón fue recogido por el Secretario de Estado de Telecomunicaciones, Baudilio Tomé, a manos de Antonio González, consejero delegado de VNU Business Publication.



Los internautas se quejan

Un informe de la Asociación de Usuarios de Internet (AUI) revela las inquietudes y las quejas más frecuentes de los internautas del año 2000. En lo que a las quejas se refiere, las más frecuentes han sido las referidas a la falta de información, la mala calidad, el abuso de los teléfonos 906, los retrasos en la instalación de líneas ADSL, los problemas encontrados a la hora de hacer reclamaciones debidas a facturaciones incorrectas o por servicios no percibidos, los inconvenientes que se encuentran al intentar cambiar el proveedor de acceso y el cierre de los servicios *on-line*. También la AUI ha recibido quejas de carácter legal relacionadas con los nombres de dominio, derechos de autor y la propiedad intelectual y el uso de Internet en el ámbito empresarial. Además, muchos padres de adolescentes se han quejado por primera vez de los contactos establecidos por parte de sus hijos a través de los ya famosos chats y algunas consultas por el abuso que hacen sus hijos de este servicio. Apuntar que ha sido la primera vez que los vendedores *on-line* se han quejado debido a la impotencia que sienten cuando un cliente anula un cargo de una compra realizada con tarjeta de crédito, y resaltan que no les devuelven el producto entregado. De este modo además de no obtener beneficios al no poder realizar la venta, tienen pérdidas ya que son ellos los que tienen que correr con los gastos del producto y envío.

UMTS se queda sin batería

Bastantes problemas tienen las operadoras con la tecnología que viene que se les ha pasado por alto el rendimiento de las baterías para estos dispositivos. Parece ser que el desarrollo de unas baterías especiales, ya que las de Nimh y las de litio, existentes en la actualidad, no son las más adecuadas pueden llevar mucho tiempo. Las características de los móviles de tercera generación utilizarán pantallas de color, potentes procesadores y conseguirán altas velocidades siempre y cuando tengan batería suficiente.

El Látigo

España da caña. Ya no son nuestras victorias de antaño, ni las montañas de Pelayo, ni los hermanos Yáñez Pinzón acompañando a Colón en la más grandiosa hazaña, ni el imperio que tanta maña se dio en dejar en paños menores a la pérfida Bretaña... No, señores, el español de hoy y de mañana ya tiene en Internet el lugar que corresponde. La Ñ ha entrado en Internet. Nuestra más entrañable letra ha dejado de ser una extraña y campea por la campiña de la Web sin engaños ni patrañas. Ya nuestro honor se desempaña y se inocula nuestra saña, sabernos dueños de los dominios sin mutilaciones roñosas: Espana, Logrono, lasana, pina, ano... infames restricciones de estreñidos de baja calaña. Pero Internet se pone el miriñaque y el moño, la pañoleta y se adorna los calcañares con la calceta hispana. La Red se marcha de cañas y bien saborea un vino añejo o paladea licor de madroño. Ya el ñandú y el ñu galopan por las cibersábanas, y los ñoños sueñan con hallar sus señas de identidad. Los pícaros con redaños y expertos en añagazas se aprestan a registrar los nuevos dominios para luego sacarle partido al paño. Los más disparatados y extraños nombres se bañan ya en las aguas de la telaraña: «coño.com», «españavabien.com», perlas que se engarzan en el collar cibernético.
Que se preparen los anglófilos, los francófilos y los chinoparlantes, nuestra épica Ñ vuelve a enarbolar la bandera de la España Cañí, que al mismo sol empaña. Tiemblen los sureños y norteños de los estados de la Unión, palidezcan los hijos de la Gran Bretaña, padezcan los borgoñones... La Red ha llegado a su fin. Empieza la nueva era de InterÑet.

Chufi



Productos para un nuevo siglo

Philips ha anunciado sus nuevos productos que presentará en CeBit 2001. La compañía acude a esta feria con dos tecnologías que se presentan como dominantes en tiempos venideros (éstas son Bluetooth y DVD+RW), además de nuevas técnicas de grabación en soportes ya conocidos como son los CD-R y CD-RW. Respecto a la comunicación inalámbrica, parece que será la solución para las comunicaciones entre dispositivos en el mercado de consumo. Productos como móviles, PDAs, cámaras digitales o periféricos.

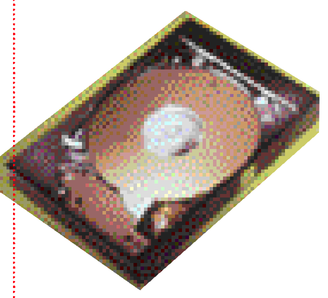


▲ *Nuevo concepto de monitor exclusivo para acceder a Internet.*

En cuanto a la tecnología capaz de regrabar DVD, ofrece todas las ventajas de un vídeo doméstico con la calidad de la imagen y el sonido digital, además de una total compatibilidad con los formatos DVD-ROM y DVD-R. El producto definitivo no lo podremos encontrar hasta el próximo mes de septiembre. En lo referente a productos que, en algunos casos, se comercializan ya en el mercado norteamericano, la oferta se basa en monitores. La nueva gama con tecnología LCD, los modelos 150P2 y 150B2 se presentan con cuatro tipos de peana distintos, en la que se integra la fuente de alimentación.
Internet sigue siendo la estrella de este tipo de ferias y Philips se presenta con dos productos, el último modelo de cámaras para video conferencia, PC TouCam que también es una alternativa a los escáneres de sobremesa. El segundo producto relacionado con la Red es el más revolucionario de todos, WebMonitor es un concepto nuevo. Un pequeño ordenador que tan sólo tiene instalado un navegador web, el Opera, y su utilización se reduce a navegar por la Red. Su precio oscilará en torno a las 80.000 pesetas.

Disco duro de Maxtor

Maxtor ha anunciado el próximo lanzamiento de sus nuevas unidades 531DX. Estos son los primeros discos duros que incorporan una rampa de carga/descarga de diámetro interno que mejora la fiabilidad de los datos. Gracias a la aplicación de esta tecnología, Maxtor



ha fabricado un disco duro superior que tendrá un precio razonable debido, entre otras cosas, a que se ha conseguido reducir el número de componentes que lo integran en un 30%, por lo que este disco duro es más pequeño, fiable y seguro con la aplicación de esta tecnología. Maxtor 531DX ofrece una velocidad de giro de 5.400 rpm y podremos encontrarlo en el mercado con capacidades de 10 o de 15 Gbytes.

Dispositivos de almacenamiento

A partir del tercer trimestre, Iomega comercializará en España la nueva línea de productos de almacenamiento, por un lado la nueva generación de regrabadoras externas ultraplanas, Predator, capaz de soportar dos interfaces, USB 1.1 con unas velocidades de 4x4x6, mientras que para la versión con adaptador FireWire habrá que esperar al segundo trimestre. Esta unidad alcanzará un rendimiento de 8x4x32 y su precio estará en 69.900 pesetas. Posteriormente se comercializarán los modelos con adaptadores USB 2.0 y PCMCIA.
En el ámbito profesional Iomega ha desarrollado sus primeras unidades magneto ópticas en formato de 3,5 pulgadas y con una capacidad de 1,3 Gbytes. Se podrán encontrar en versión ATAPI SCSI.
www.iomega.com

La impresora en color más rápida para oficina

Xerox, tras adquirir la empresa QMS, ha cosechado en sus laboratorios un récord de la mano de la nueva impresora Phaser 2135, capaz de imprimir 21 páginas en formato A3 en un minuto, cuatro veces más rápida que las de la competencia. La rapidez no está reñida con la calidad, como lo demuestra el resultado de las impresiones con colores nítidos y con una resolución excelente. Esta impresora está indicada para aquellos o profesionales que requieren un gran volumen de trabajo en papel: su capacidad mensual es de hasta 83.000 páginas.
www.xerox.com

Flores y lunares en los iMac

Los nuevos iMacs incorporan unidades CD-RW y el software iTunes, que permite gestionar tu música preferida así como grabar tus propios CDs de audio. Además, dentro de las nuevas características de los más famosos ordenadores de colores de la compañía, cabe destacar que incluyen procesadores PowerPC G3 de hasta 600MHz, discos duros de 40 Gbytes, puertos FireWire y el software iMovie 2. Asimismo, Apple siempre comprometida con el diseño ha incluido Blue Dalmatian y Flower Power, además de los ya conocidos Índigo y Grafito. Los nuevos iMac se comercializan con un ratón óptico, el teclado completo Apple Pro y con la preinstalación de AirPort, la solución inalámbrica de Apple. Por otro lado, su funcionamiento es casi silencioso, incorpora aceleradoras gráficas ATI RAGE 128 Pro o Ultra, conexión Ethernet 10/100BASE-T y sistema de sonido digital.
ww.apple.es



Nuevos portátiles

Dell lanza sus nuevos modelos de la gama Inspiron con considerables mejoras tecnológicas. El primer modelo es el Inspiron 8000, que es totalmente configurable y presenta carcasas de colores intercambiables propias de la marca. Este equipo nos ofrece una gran capacidad de expansión y conexión gracias al gran número y diversidad de puertos disponibles. Una de las novedades es la tarjeta gráfica NVIDIA GeForce 2 Graphics que presenta una calidad de imagen y aceleración de los gráficos excepcional. Otro avance es la incorporación de la tecnología *wireless*.
www.dell.com

CD-RW StudioDrive 161040 USB y FireWare

LaCie acaba de lanzar una regrabadora con tecnología U&I, es decir, combina las interfaces USB y FireWare en la misma unidad. Esta regrabadora de sobremesa cuenta con una gama de velocidades de 16x10x40x y una nueva carcasa de diseño. Con el fin de garantizar la continuidad del flujo de datos, la compañía ha incorporado a su nuevo equipo una memoria intermedia con capacidad de 8 Mbytes. Gracias a su velocidad de 16x, los usuarios podrán grabar un soporte CD-R de 650 Mbytes en menos de cinco minutos. Asimismo, ambas interfaces permiten la conexión del dispositivo «en caliente», sin necesidad de reiniciar el ordenador. Además, esta regrabadora de LaCie detecta el tipo de interfaz que se está utilizando y configura automáticamente la conexión. CD-RW StudioDrive 161040 tiene un precio de 77.900 pesetas sin IVA (468,19 euros) e incluye los cables, un disco grabable (16x/80mn), un disco regrabable (10x/74mn) y utilidades de grabación de LaCie como EasyCDcreator, DirectCD, para Windows y Toast para MacOS.

www.lacie.com



▲ ***CD-RW StudioDrive 161040 es capaz de configurar automáticamente la conexión.***

Tú escaneas y él traduce

Basado en la misma tecnología que QuickLink Pen, Wizcom Technologies presenta Quicktionary II, una herramienta lingüística que incluye más de 300.000 vocablos y expresiones idiomáticas. El usuario sólo tiene que escanear una línea completa de texto y verá y oirá la traducción de cada palabra en segundos. La segunda generación de este dispositivo no está limitado a un solo idioma, ya que da la posibilidad de bajarse bases de datos lingüísticas adicionales. Por otro lado, la compañía tiene



en proyecto más de 100 bases de datos que estarán disponibles para ser descargadas desde la web. Quicktionary II tiene un precio de 29.900 pesetas sin IVA (180 euros).

La sensación de un Ferrari en tu PC

Thrustmaster lanza la segunda generación de volantes licenciados por Ferrari para el mundo PC. Se trata de 360 Modena y 360 Modena Pro Racing Wheel, auténticas réplicas del original Ferrari 360 Modena Steering Wheel. Estos dos volantes permiten escoger entre una aceleración y frenado progresivos utilizando los pedales que se incluyen en el paquete. Además, los usuarios que lo deseen, de forma opcional, podrán controlar la caja de cambios utilizando sólo dos dedos y sin necesidad de quitar las manos del volante. Ambos dispositivos son totalmente programables con el fin de conseguir un juego más personalizado y tienen un precio de 11.990 pesetas (71,52 euros) el modelo más bajo y de 15.990 pesetas (96,10 euros) el más alto, los precios incluyen IVA.

Fujifilm FinePix 2300

Con esta cámara la compañía pretende poner al alcance de los aficionados las posibilidades que brinda la fotografía digital. FinePix 2300 está equipada con un CCD de 2,1 megapíxeles y con la tecnología de Procesado Avanzado del Color de Fujifilm, lo que permite producir imágenes a resoluciones de hasta 1.600 x 1.200. Además, esta cámara incorpora un monitor LCD en color de 1,6 pulgadas que permite al usuario visualizar la imagen antes de realizar la fotografía. El modo de almacenamiento que utiliza FinePix 2300 es una tarjeta SmartMedia extraíble. Dentro de las características de la última cámara de Fujifilm, cabe destacar un zoom digital de 2,5 aumentos, cinco modos de flash y seis modos de equilibrio de blanco, además, es compatible con la conexión USB. Fujifilm FinePix 2300 tiene un precio aproximado de 69.900 pesetas con IVA (420,11 euros).



www.fujifilm.es

El volatn

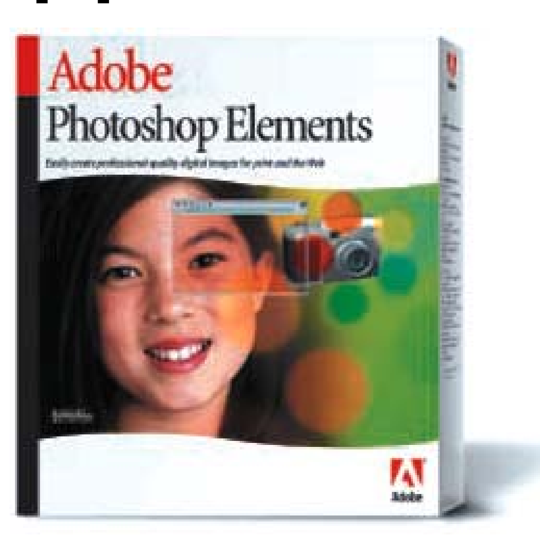
CERVANTES ELECTRÓNICO

Dicen que el mercado del libro impreso ha empezado a correr peligro con el perfeccionamiento de los e-books. En este caso, como, por ejemplo, en el de Napster, se piensa más en las compañías dedicadas a la edición de libros que en los autores. Un autor obtiene, aproximadamente, el 10 por ciento de los beneficios de su obra; el resto va a parar a manos de quienes ponen el dinero y los medios. Si se eliminan los costes de producción, el papel del editor se ve seriamente mermado (y no es solamente un juego de palabras), pero no el del escritor que, simplemente, logra un medio de difusión distinto, en el que, incluso, puede ver aumentados sus beneficios. Queda por ver si será un medio de lectura óptimo o no. Un compañero experto en el tema piensa que es ideal para quienes tengan que llevar encima libros técnicos o manuales de consulta, pero no tanto para la literatura propiamente dicha. Aun así, ya hay autores que han dado los primeros pasos en este terreno. Todavía queda mucho para que podamos leer a Cervantes en un PDA en el metro. Pero ese día se acerca y nuestro principal autor no sólo no se removerá en su tumba, sino que aplaudirá tal avance. ¿O alguien cree que iba a dudar lo más mínimo en sacudirse el yugo editorial ante las excelencias de la modernidad?

Rafael Mar a Claud n Di Fidio

Photoshop para aficionados

Photoshop Elements es la nueva versión del ya conocido programa de edición de imágenes de Adobe, que recoge la mayoría de las funciones de Photoshop 6.0, dirigido al usuario no profesional y con un precio 10 veces inferior.
Entre las novedades que se encuentran en Photoshop Elements destaca una paleta de «recetas», que guía al usuario a través de los pasos necesarios para conseguir un tipo de efecto en una imagen, o la paleta de trucos, con la que se puede aprender a dominar las herramientas del programa de forma sencilla.
Photoshop Elements dispone de utilidades para automatizar los procesos como la corrección de ojos rojos o la tecnología Adobe Photomerge, que ordena y mezcla automáticamente varias fotos integrándolas en una sola imagen panorámica. La compañía también ha mejorado la utilización de filtros y la importación de imágenes con nuevos menús. Otra de las funciones que se ha potenciado en este nuevo software ha sido la creación de animaciones de capas para publicar en la Web. Photoshop Elements estará a la venta en el segundo trimestre de este año a un precio aproximado de 19.200 pesetas (115 euros).
Por otra parte, Adobe también ha presentado la versión 5.0 de su programa de gráficos en movimiento y efectos visuales After Effects. En esta ocasión, ha mejorado la interfaz y la amplitud de formatos de salida disponibles (desde calidad de cine hasta Macromedia Flash para animaciones en Internet) y se ha potenciado la composición de imágenes en 3D, la relación jerárquica entre capas y la creación de capas de enmascaramiento en la propia ventana de composición. Adobe After Effects tendrá un precio aproximado de 250.000 pesetas (1.500 euros).



▲ ***Versión optimizada del estándar de edición profesional.***

www.adobe.es **Tel: 93 225 65 25**

Personal Broker 2.0 Gold

Con esta versión del programa de gestión de carteras de PointSoft, el usuario se beneficiará de grandes mejoras en el apartado de gestión. Personal Broker 2.0 Gold se ha adaptado en su totalidad para la gestión multidivisa, es decir, ahora se pueden calcular las rentabilidades de los títulos tanto en la moneda de compra como en cualquier otra referencia. Además, al servicio de actualización de cotizaciones a través de la Red se le han añadido las cotizaciones del Nasdaq, Nueva York, Milán o París entre otras. Por otra parte, el software, incorpora una base de datos histórica de las cotizaciones desde 1993 del mercado español y desde 1999 para los mercados extranjeros y divisas. La nueva versión tiene un precio de 14.950 pesetas con IVA (89,85 euros).



Paint Shop Pro 7 en castellano

La última versión del conocido programa de edición de imágenes se ha comenzado a comercializar, en Marzo de 2.001, en castellano. En ella encontramos algunas novedades especialmente dirigidas a los usuarios noveles como son numerosas herramientas de tratamiento automático, guía rápida y muchas posibilidades de vistas previas y anulaciones.
En cuanto al retoque de fotografías, los problemas de los ojos rojos o la compresión JPEG dejan de ser un problema. La posibilidad de tratamiento vectorial es otra de las virtudes de esta solución, con la que podremos utilizar más de 25 efectos nuevos y dos nuevas herramientas de productividad.



▲ ***La versión en castellano del conocido capturador de pantallas.***

En cuanto a la web, se ha integrado «Animation Shop», programa con el que podremos realizar pequeñas animaciones en formato GIF. Además, se han incorporado funciones como la previsualización en navegador y «rollover».

www.jasc.com
www.wska.com/spain

Mejor legibilidad en pantalla

A partir de ahora Microsoft Reader, el software de Microsoft que permite la lectura de e-books en cualquier dispositivo con sistema operativo Windows, incorporará la tecnología Cleartype con el fin de mejorar la lectura en la pantalla. ClearType utiliza la técnica de «renderizado de subpixels» que mejora la legibilidad de los textos en blanco y negro en un 300 por ciento en pantallas LCD.
www.eu.microsoft.com/spain/

Controlar el acceso a Internet

Aladdin ha desarrollado un software dirigido al sector de la educación. Se trata de eSafe Gateway para proporcionar a las escuelas soluciones de seguridad en Internet. La función de este programa es bloquear y filtrar los contenidos obscenos o perjudiciales para los niños. Además, la solución incluye reforzamiento de contenidos de seguridad, escaneo de correos electrónicos y de archivos adjuntos y un informe detallado de activaciones y usuarios. Por último, señalar que los centros educativos que deseen adquirir el producto se beneficiarán de un descuento del 50 por ciento.
Del mismo modo, la compañía ofrece eSafe Desktop una versión para el mercado doméstico, gratuita y que se puede descargar directamente desde Internet.



www.AladdinSys.es



▲ *Canalcv amplía sus servicios.*

Trabajo y formación

Canalcv ha extendido sus servicios hacia la formación gracias a un acuerdo que acaba de firmar con Educaweb.com. A partir de ahora los usuarios de Canalcv podrán acceder desde el portal a los servicios de información de Educaweb.com en áreas de formación superior y postgrado, así como servicios de orientación profesional. Por otra parte, los usuarios de Educaweb.com también se verán beneficiados ya que podrán utilizar los servicios de bolsa de empleo de Canalcv.

www.canalcv.com
www.educaweb.com

Crisol renueva su web

Mayor velocidad y mejor diseño son dos de las características del nuevo *site* de Crisol. La página ha quedado dividida en «La Tienda» y «Servicios al Cliente». Además, ofrece descuentos del 5 por ciento, un catálogo de medio millón de libros, vídeos, discos y CD ROM, con unos plazos de entrega de 24 horas dentro de la península y entre 48 y 72 horas para el resto de destinos. Las novedades que se han incluido en la web facilitarán a los usuarios la navegación ya que los clientes encontrarán las tiendas separadas por productos, dispondrán de un buscador por títulos, editoriales, productoras, formatos o discográficas entre otras opciones y existen secciones donde encontrar lo más vendido, novedades, oportunidades y las selecciones especiales de Crisol. Asimismo, los clientes tendrán el carrito de la compra presente en todas las páginas con el fin de saber en todo momento cual es el estado de su compra, pudiendo sumar o eliminar productos en cualquier momento. Por último, apuntar que la página cuenta con la opción de personalización y quien quiera podrá recibir en su bandeja de correo electrónico las novedades que más le interesen.



▲ *Comprar en Crisol desde casa.*

www.crisol.es

En el último minuto

Desarrollar productos y servicios en el último momento es el objetivo de Lastminute.es. Se trata de un servicio multiplataforma, al que se puede acceder a través de Internet, teléfonos con tecnología WAP, PDAs o televisión interactiva. La compañía pretende aprovechar la caducidad inminente de los productos para ofrecer los mejores precios. De esta forma las empresas eliminan los excedentes al mismo tiempo que los consumidores se benefician de los mejores precios. En España los usuarios de este portal podrán adquirir viajes de aventuras, entradas de espectáculos o billetes de avión.



www.lastminute.es

Lapoliza.com: todos los seguros en la Web

Este nuevo portal que ya está operativo en la Red permite realizar contrataciones *on-line* o telefónicamente de muchos productos de diferentes compañías a través de una amplia oferta comparativa. De este modo, los internautas se beneficiarán de un ahorro considerable en costes, asesoramiento permanente, seguridad, rapidez y comodidad a la hora de la contratación. Lapoliza.com también posibilita la tramitación de siniestros *on-line* y permite a los clientes realizar consultas al instante sobre la situación de sus pólizas y sus recibos. De momento, sólo se pueden contratar seguros multirriesgo hogar, pero la compañía asegura que para el próximo mes de mayo ampliará su oferta a seguros de vida, salud, coches y motocicletas, todo un abanico de servicios.

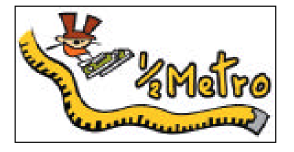


▲ *Lapoliza.com permite contratar seguros on-line.*

www.lapoliza.com

Para los más pequeños

Ya está disponible la segunda versión de Mediometro.com, un portal infantil educativo dirigido a niños de entre 6 y 11 años. Cuenta con juegos, pasatiempos, noticias y fichas para colorear, entre otras opciones. Además, en esta última versión se ha incluido un área educativa mayor donde se puede aprender inglés, matemáticas, lenguaje, educación vial y respeto a la naturaleza. Por otro lado, los padres y los educadores disponen de una sección propia para hacer sugerencias.



www.mediometro.com

El probador en la web

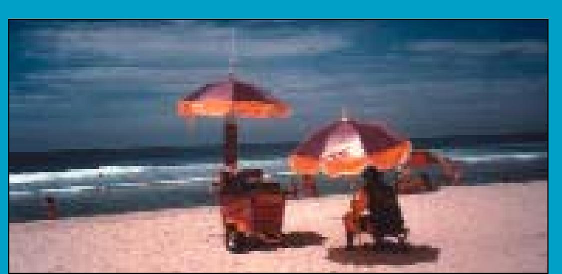
Comprar ropa por Internet resulta más fácil ya que tenemos la opción de probarnos virtualmente los 117 modelos que componen la línea de baño de Womensecret.com.



www.womensecret.com

Carrito de helados con Internet

Enterasys Networks y Yahoo! Brasil se han unido en el lanzamiento del primer carrito de helados con Internet. Su filosofía, llevar Internet al usuario allí donde esté. Todos aquellos que disfruten del verano en las playas de Merecías en San Paulo y en Geribá en Río de Janeiro tendrán la posibilidad de enviar un correo, ver el estado de sus acciones o realizar cualquier compra desde la misma playa. Todo esto se podrá llevar a cabo gracias a la tecnología RoamAbout Wireless Outdoor de Enterasys.



Cine en el teléfono

Los usuarios de telefonía móvil GSM podrán consultar la cartelera de cine, de cualquier ciudad española, gracias al nuevo servicio de Latinia.com. Con sólo enviar un mensaje corto (SMS) al número de teléfono 655 28 46 42, que coincide con la palabra OKLATINIA en el teclado alfanumérico del móvil, el usuario entrará en un menú con todos los servicios del portal. De este modo, se pueden conocer los horarios de las películas y cuál ponen en cada sala de la ciudad en la que te encuentres. Con este nuevo servicio Latinia.com amplia su oferta dedicada al ocio y al entretenimiento que pone a disposición de todos los usuarios de telefonía móvil.



www.latinia.com

Juegos One Clic para WAP

MovilDoom, MovilFighter, WapRace y AntJump son los juegos que ha desarrollado 100world para teléfonos WAP. Se trata de una gama de juegos *off-line* ya que no es necesario que el usuario esté conectado a la Red permanentemente mientras juega, sólo es necesario conectarse durante 20 o 30 segundos, que es el tiempo estimado que se tarda en descargarse el juego. Para poder entretenerse con estos juegos hay que cumplir un requisito: tener un dispositivo con tecnología WAP preparado para usar WMLScript.

www.100world.com

Primer teléfono GPRS de Alcatel

Siguiendo con la tónica marcada con los primeros modelos de la serie 5 (501), el objetivo es un móvil de gama alta. One Touch 502 es el primer teléfono móvil de Alcatel con tecnología GPRS. Este terminal facilita la transferencia de datos más rápida y ofrece un acceso WAP instantáneo. Además, esta tecnología permite la facturación de «pago según el uso», es decir, se pagará en función del volumen de la información de datos que se envían o reciben y no por el tiempo empleado en la conexión. Por otro lado, One Touch 502 es capaz de almacenar hasta 10 perfiles WAP, evitando de este modo, tener que hacer cambios o notificar nuevas contraseñas cada vez que el usuario desee realizar una navegación WAP. Otras características importantes que incluye el último terminal de Alcatel es la incorporación de tres juegos, la posibilidad de componer y almacenar melodías, funciones de reconocimiento y grabación de voz y una pantalla gráfica de ocho líneas de texto. Todo en un teléfono de diseño con un peso de 103 gramos y que estará disponible en dos colores: Orient Red y Canon Grey.

www.alcatel.es

Antivirus gratuito para PDAs

La aparición de los primeros virus para PDA ha llevado a algunos desarrolladores a comercializar antivirus para estos dispositivos. A través del portal de Canal Software y de forma gratuita, Trend Micro ofrecerá PC-cillin, un antivirus gratuito para PDAs. Este software funciona en plataformas Palm OS, Windows CE y Symbian EPOC. Respecto a la interfaz del nuevo antivirus resaltar que se maneja de igual forma que cualquier aplicación para PDAs, asimismo, realizará análisis del dispositivo a petición del usuario y se podrá actualizar por Internet.



www.canalsw.com

Del correo a tu móvil

Gracias a Microsoft Outlook Mobile Manager los usuarios de cualquier dispositivo móvil podrán recibir notificaciones del correo electrónico recibido a través de Outlook. La aplicación se instala en el ordenador e implementa una variada serie de opciones que permiten recibir *e-mail*, recordatorios de informaciones y otros servicios móviles. De momento, la beta de este software es un acceso móvil a un servicio de mensajería ya disponible para la plataforma PC, que ahora aumenta su presencia en terminales móviles. Outlook Mobile Manager aumenta las prestaciones tradicionales de la herramienta de correo de Microsoft, ya que se puede acceder a cualquier cuenta desde un terminal móvil. Siempre que disponga de capacidad para interpretar líneas de texto. El único inconveniente es que el handheld PC o el teléfono deben estar conectados a la Red para poder recibir cualquier notificación. Además, el usuario tendrá acceso a su propia libreta de direcciones, pudiendo realizar modificaciones o dar algún alta.

Philips renueva su gama de móviles

La cercanía del CeBit, la feria más importante en Europa de tecnologías de la información, ha llevado a Philips ha presentar sus novedades para los próximos meses. En el terreno de la telefonía móvil es uno de los campos en el que más novedades podemos encontrar. En primer lugar, representando a la gama de consumo, nos encontramos con los Az@lis 268 y 288, que se presentan en colores vivos y dirigidos al sector más joven del mercado.
En segundo lugar, la gama Fisio 300, que presenta el mismo aspecto, pero los encontramos con tres tecnologías distintas, GSM para el modelo 311, WAP para el 312 y GPRS para el 312.
En tercer lugar podremos encontrar la gama Fisio 610 con tecnología GPRS capaz de soportar velocidades hasta cuatro veces superior a la tradicional GPS.
La última innovación en el campo de la telefonía móvil ha venido de la mano de un concepto que no es nuevo, Xenium, en su versión 9660, que cuenta con la mayoría de las nuevas tecnologías de comunicación inalámbrica, GPRS, WAP, IrDA y Bluetooth.

www.philis.es

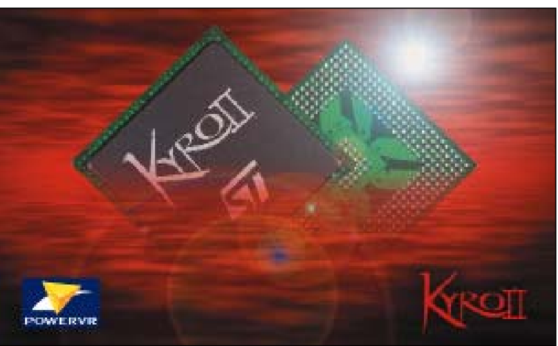
Hercules: de ensamblador a fabricante

Cabe la posibilidad de que, con el nuevo lanzamiento de este procesador gráfico por parte de Hercules, la supremacía de los dos gigantes de este mercado, NVIDIA y Ati, empiece a verse afectada.

Hace ya tiempo que os hablábamos de que la supremacía que estaba adquiriendo NVIDIA comenzaba a resultar, en algunos casos y para algunos usuarios, perjudicial. Con esto nos referimos a cómo ha llevado la compañía el marketing en casos tales como el lanzamiento de la GeForce2 Ultra, una tarjeta aceleradora con una gran potencia de proceso que no justifica ni mucho menos su elevado precio.

Algo muy similar es lo que en los próximos días ocurrirá con la nueva GeForce3, un buen producto que superará en su lanzamiento las 100.000 pesetas. Es más, tan sólo va a suponer eso, un aumento de rendimiento sin ninguna novedad tecnológica, que es en realidad lo que empieza a demandar el usuario hoy en día, ya que el aumento de frecuencia de los chips es prácticamente inapreciable. Es posible que algunos de vosotros podáis pensar que estos modelos son caros pero también puede que valgan la pena. Pues bien, os podemos confirmar que no es así en la mayoría de los casos.

Antes de hablaros del producto que os vamos a presentar, os comentaremos que algo que empiezan a temer muchos de los montadores de tarjetas que hay actualmente en el mercado y es que NVIDIA un día decida hacer la guerra por su cuenta. Con esto os queremos decir que cabe la posibilidad de que, a corto o medio plazo, esta empresa adopte la postura de fabricar, además de sus motores gráficos como ha hecho hasta el momento, sus propias tarjetas, algo que perjudicaría a muchos otros fabricantes. Si ocurriese esto, los montadores se quedarían sin chips, por lo que muchos de ellos perderían completamente el mercado o tendrían que desarrollar su propia tecnología, tal y como está haciendo Hercules, el protagonista de estas líneas.



▲ ***Kyro II, el nuevo «chip» fabricado por Hercules.***

El desarrollo por encima de la potencia

Hercules, empresa ya conocida por todos vosotros y que lleva varios años montando tarjetas basadas en chips de NVIDIA, se ha «lanzado a la piscina» con la presentación, el pasado día 9, de su propia tecnología gráfica. Para llevarlo a cabo se ha asociado con el fabricante de microchips STMicroelectronics. Conjuntamente han desarrollado una aceleradora con el nombre 3D Prophet 4500, basada en su nuevo e innovador motor gráfico Kyro II. Con este modelo, Hercules ha optado, más que por aumentar la potencia de proceso, por montar una tarjeta de altas prestaciones que es capaz de mover hasta 21 millones de triángulos por segundo. Este procesador gráfico está dotado de importantes innovaciones tecnológicas que permiten mejorar la calidad de imagen. Y todo ello a precios asequibles.

Este «micro» funciona a una frecuencia interna de 175 MHz y está fabricado con tecnología de 128 bits (al contrario de los 256 bits de los últimos desarrollos de NVIDIA). Entonces quizá os preguntéis cómo Hercules logra el ahorro en los costes de fabricación de esta familia. Pues bien, en primer lugar comentar que lo que lo que más eleva el precio de una tarjeta a la hora de montarla es la memoria. Por ello Hercules se ha decantado por montar memoria en formato SDRAM y dejar a un lado la ya común DDR, cuyos precios son mucho mayores.

Para comenzar esta aventura, Hercules lanza al mercado la 3D Prophet 4500, que cuenta con 64 Mbytes de memoria sin salidas TV adicionales y a un precio aproximado de 29.900 pesetas . Sin embargo, tiene la intención de, en las próximas fechas, lanzar varios modelos más. Hablamos de tarjetas que varían tanto en la cantidad de memoria (32 y 64 Mbytes) como en las salidas TV disponibles, por lo que los precios rondarán desde las 17.900 las más básicas hasta las 29.900 pesetas de la 3D Prophet 4500 comentada.

La combinación de alto rendimiento y bajo coste se logra principalmente gracias a una nueva tecnología que Hercules utiliza en Kyro II llamada Tile. Ésta consiste en realizar los cálculos de cada uno de los *pixels* que componen una imagen para que posteriormente el *Z-Buffer* de 32 bits que tiene el chip compruebe si van a ser visibles o no. En caso afirmativo, se renderizan y se envía la señal al monitor; de lo contrario se desechan. Con ello conseguimos que la velocidad de tratamiento y el rendimiento tanto del motor gráfico como de la memoria de la tarjeta aumenten considerablemente, todo ello gracias al ahorro de información que transmitir. Se han incluido efectos mejorados, tales como el corrector del efecto sierra de los bordes de imagen por medio del FSAA, además del *Environmental Bump Mapping* para el relieve de la misma: debido al cuidado de éstos y junto al innovador Tile, queda claro el enfoque y el cuidado que se ha puesto en Kyre II.

En el momento en el que lleguen a nuestro Laboratorio las primeras unidades os expondremos los rendimientos e impresiones que esta tarjeta nos ofrezca, aunque las expectativas son muy buenas.

David Onieva Garc a

Consejos prácticos para crear nuestra propia página web

Internet te llama

Cada vez tenemos más a mano la posibilidad de «colgar» en la Red un sitio propio, en el que podamos dar rienda suelta a las inquietudes que nos muevan.

Mucho se ha dicho ya sobre las enormes posibilidades de Internet. Una de ellas es la de permitir la expresión de las inquietudes de cada quien y la manifestación de la creatividad. En estas páginas hemos querido dar las más importantes claves para que cualquier usuario sea capaz de subir a la red de redes su propia página.

No encontraréis en estas páginas un recorrido completo, de principio a fin, acerca del proceso de elaboración de un sitio, pues para eso necesitaríamos mucho más espacio del que aquí disponemos. No es nuestra intención, tampoco, dar consejos a los profesionales del medio, pues son ellos quienes, precisamente, nos han ayudado a nosotros a realizar el presente reportaje. Sin embargo, quien esté interesado en el tema y ya haya comenzado a moverse en este terreno tendrá en nuestro artículo consejos prácticos que harán que sus diseños, si ya los tiene hechos, resulten más efectivos para sus intereses, y si aún están a medias, queden redondos.

Los programas necesarios

La estructura que hemos utilizado para completar el tema es más bien sencilla. En primer lugar, presentamos los programas necesarios para poder sumergirse en este apasionante mundo. A grandes rasgos, podemos dividirlos entre aplicaciones de tratamiento de imagen, herramientas de desarrollo y las así llamadas de «alto impacto». Las primeras se utilizan en las labores previas de diseño, cuando modelamos las imágenes que vamos a incluir y el diseño que mostraremos. Los programas de desarrollo son los que llevan todo el peso de una página web. Los hay asequibles para los usuarios sin demasiados conocimientos, como Namo Web Editor o Frontpage, y los que requieren más conocimientos de programación, como Dreamweaver.

En cuanto a las herramientas de «alto impacto», se utilizan para hacer virguerías en los sitios, ese tipo de detalles de calidad que hacen que una página se eleve por encima de la media. Estamos hablando de programas del tipo Flash, de Macromedia, una de las compañías más centradas en este campo.

Pero el grueso de nuestro reportaje lo componen los consejos prácticos para los «aficionados» a la construcción de páginas. Por un lado, ofrecemos una serie de consejos generales de diseño, muy útiles si te encuentras un poco perdido en la concepción de tu *site*. En esas páginas te indicamos desde la estructura básica que debes escoger según tus necesidades hasta consejos de apariencia.

Tampoco hemos descuidado las posibilidades de los programas relacionados con la creación de páginas. Para ello, nuestro experto en el tema nos ha ilustrado sobre casos prácticos como el uso de hojas de estilo en cascada en Dreamweaver o la personalización de los métodos abreviados de teclado en Flash 5.0.

En ediciones pasadas de la revista os mostramos cómo podíamos crear nuestra propia tienda en Internet, gracias a una aplicación puntual (*Mi tienda Web*, de Data Becker). Así en breve os mostraremos, en profundidad y en toda su extensión, cómo hacer una página web.

Para terminar, sólo queremos indicar a los que se lancen a la palestra que la mayor parte de los proveedores de Internet permiten a los usuarios «colgar» su página, con extensiones variables entre los 5 «megas» y los 25, como término medio. En las últimas páginas de este número encontrarás un concurso de páginas web en el que puedes participar si quieres dar a conocer tus creaciones.

Vocabulario

Banner: Formato de publicidad estándar en Internet.

DHTML: HTML dinámico, que soporta la creación de pequeñas animaciones.

Estilos CSS: También llamadas «hojas de estilo en cascada», definen todos los estilos que incluirá nuestra página. Normalmente vienen incluidas en un archivo de texto independiente del documento HTML.

home y homepage: Nombre que se utiliza habitualmente para indicar la página de inicio de un site.

HTML: El más utilizado lenguaje genérico para definir páginas en Internet. Siglas de Hipertext Markup Language, conjunto de códigos que podemos insertar dentro de un archivo para indicar vínculos o imágenes de otros documentos de hipertexto.

rollover: Efecto de Javascript que permite que una imagen sustituya a otra cuando pasemos el cursor por encima de ellas.

tag: Etiquetas. Nombre genérico que se les da a los elementos de programación del lenguaje HTML. Siempre están definidos por signos de menor que (<) y mayor que (>).



La mejor herramienta para nuestra web

Diseœar una pÆgina web ya no es exclusivo de los profesionales, los desarrolladores han puesto a nuestra disposici n herramientas intuitivas para facilitar la implementaci n de una pÆgina web.



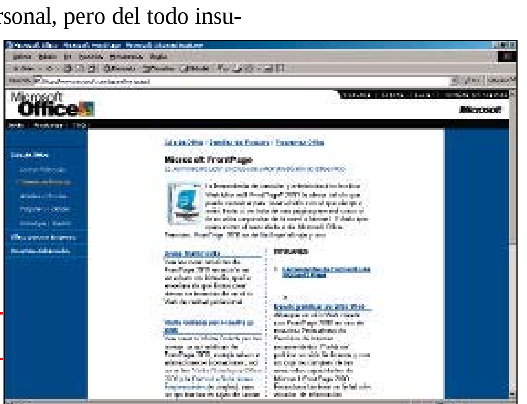
El continuo progreso de las tecnologías de la información y en concreto la penetración de Internet entre los usuarios ha traído como consecuencia el cambio de hábitos entre un buen número de ellos. Tareas propias de profesionales se han ido convirtiendo en habituales entre los profanos, ¿por qué?, la razón principal es que se han desarrollado herramientas y aplicaciones que han simplificado notablemente tareas para las que, antes, era necesario tener una serie de conocimientos o una formación específica. Aunque esta situación es extensible a numerosos ámbitos de las tecnologías de la información, en el campo de diseño y creación de páginas web la progresión ha sido espectacular y en poco tiempo será bastante habitual, de hecho a nivel profesional empieza a serlo, que cada uno de nosotros tengamos nuestro *site.*

El proceso para crear nuestra web lo podemos dividir en dos partes, por un lado el diseño y creación de la página y por otro hospedarla en el lugar que tenemos reservado para ello. Adquirir el espacio para nuestra página web es sencillo, cualquier proveedor gratuito de acceso a Internet proporciona, además del acceso y correo electrónico, un espacio que suele oscilar entre 5 y 10 Mbytes. Lógicamente estas dimensiones son suficientes para una página personal, pero del todo insuficientes si queremos realizar un *sitio* con algún objetivo comercial o simplemente informativo.

En este artículo analizamos las ventajas, inconvenientes y novedades de las herramientas más extendidas entre los usuarios y comentamos algunas más que podemos descargar gratuitamente de la Red.

MS FrontPage 2000

La última herramienta para la creación y administración de sitios web de Microsoft, FrontPage 2000, incorpora una nueva interfaz integrada para crear y administrar páginas web. La primera ventaja que ofrece la interfaz de este editor, no porque ésta sea especialmente destacable, es la similitud con cualquier otra aplicación del paquete Office. Esta característica la agradecerán los usuarios menos experimentados.

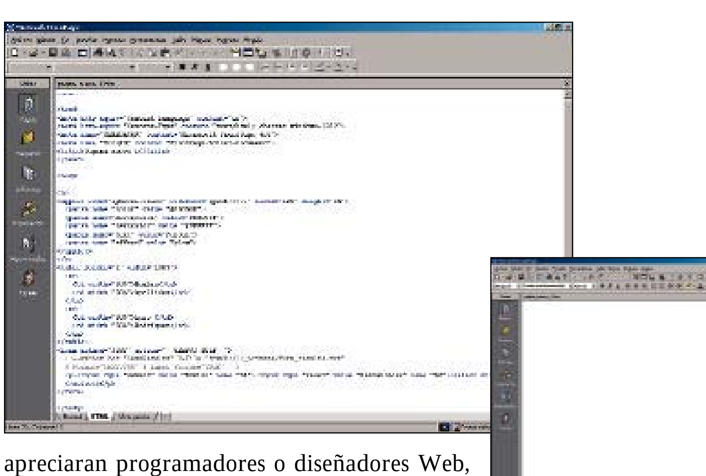


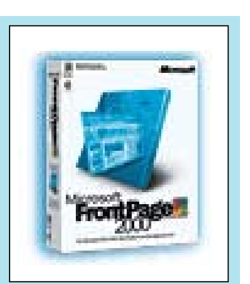
▲ ***FrontPage es una herramienta dirigida, sobre todo, a principiantes.***

Como alternativa a los usuarios más avanzados, tanto barras de herramientas como cuadros de dialogo y menús son absolutamente personalizables. Otras ventajas que hace de FrontPage 2000 accesible es la posibilidad de obtener una vista previa de manera inmediata y agregar a sus páginas web efectos de HTML dinámico (DHTML), como por ejemplo texto animado, de manera extremadamente sencilla. Estas animaciones se mantienen estáticas en las versiones anteriores a la 4.0 tanto de Internet Explorer como de Netscape.

Aquellos usuarios que no tengan mucha experiencia en la manipulación e implementación de bases de datos pueden incorporar consultas directamente en sus páginas web de forma automática. Esta característica nueva resulta de extrema importancia dado el auge de las herramientas de manipulación de bases de datos a través de Internet. Los registros de bases de datos se pueden recuperar dinámicamente cada vez que se carga una página y los visitantes del sitio pueden agregar o modificar la base de datos directamente desde sus exploradores. A nivel puramente de diseño esta versión incorpora 60 nuevos temas y combinaciones de colores prediseñados, también permite la personalización de colores, logotipos, gráficos, viñetas y fondos para crear la apariencia deseada.

Hasta ahora hemos destacado algunas de las novedades de FrontPage 2000 orientadas a usuarios inexpertos, pero las grandes mejoras de esta nueva versión son aquellas que





apreciaran programadores o diseñadores Web, con un nivel de conocimientos muy superior.
La modificación o seguimiento del código fuente HTML con sólo pulsar una pestaña facilita considerablemente la labor del programador. Incluso el código generado por otras aplicaciones o herramientas de diseño se puede importar de manera transparente y no se verá modificado ni ajustado. Se conservarán etiquetas, comentarios, las letras mayúsculas, incluso los espacios en blanco. La sangría del código también se puede personalizar, elegir con qué colores mostrar las etiquetas o cuándo desea mostrar las letras mayúsculas. Para ver las etiquetas HTML que se han creado en modo *Normal*, selecciona *Mostrar Etiquetas.* Después sólo tendrás que pasar sobre éstas y una herramienta de ayuda, característica muy útil para aquellos que estén aprendiendo un entorno de creación Notepad; sólo tendrá que pulsar sobre la etiqueta HTML.
En la vista página, también se pueden mostrar las etiquetas HTML que generan los elementos de su página actual. Otras características de modificación, como puedan ser *Buscar* o *Reemplazar*, funcionan perfectamente en la ficha HTML. En esta ficha nos encontramos con numerosos comandos de menú FrontPage que permiten la inserción de código nuevo.
En cuanto a edición HTML, Microsoft FrontPage 2000 mejora respecto a la versión anterior el control sobre tu sitio web, ya que permite editar o importar HTML o scripts ya generados de manera limpia y transparente al programador. Gracias a la *Preservación de Fuentes HTML y ASP*, FrontPage no modificará ni una línea de código que se haya introducido. La creación de contenidos se puede realizar en un entorno tan fácil de utilizar como MS Word, usando el Modo Normal (WYSIWYG, *what you see is what you get*); tan sólo tendrás que empezar a teclear, añadiendo enlaces y dibujando tablas.
El cuadro de vista s es una de las herramientas más importantes que incorpora esta última versión para administrar tu sitio web de manera más eficaz y sencilla. Además de la vista de página, este editor ofrece cinco más de enorme utilidad. Éstas son: *Carpetas*, *Reportes*, *Navegación*, *Enlaces* y *Tareas.* La primera de ellas muestra todas las páginas, gráficos y archivos de su web, y posibilita moverlas o renombrarlas sin problemas. La vista de reportes ofrece trece reportes web que te ayudarán a encontrar, diagnosticar y reparar cualquier problema potencial. Con ellos será fácil averiguar el tamaño de tu sitio, su número de páginas, archivos perdidos o solicitar información sobre que páginas tardan más en cargarse y cuál es la razón.
Una novedad que resulta cómoda e interesante es la revisión ortográfica en segundo plano. Las palabras mal escritas de nuestras páginas web aparecerán subrayadas con la misma línea ondulada roja que se muestra en Microsoft Word. Haz clic con el botón secundario del ratón en las palabras mal escritas para ver las opciones propuestas o para agregar palabras nuevas y nombres desconocidos a nuestro diccionario de ortografía personalizado de Microsoft Office.
La conclusión más importante que podemos sacar es que se trata de un programa dirigido a aquellos que quieren dar sus primeros pasos en el diseño de páginas web, aunque ofrece posibilidades para los más experimentados.

MICROSOFT FRONTPAGE 2000
Precio: 29.900 pesetas (179,7 euros)
Fabricante: Microsoft
www.microsoft.com/spain
Distribuidor: Microsoft

VALORACI N

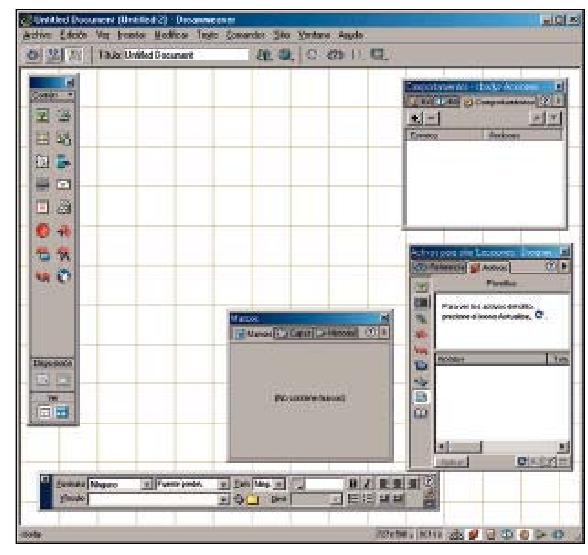
Aplicación para principiantes pero con opciones muy interesantes para profesionales

Instalación:
Aprendizaje:
Versatilidad:
Precio:

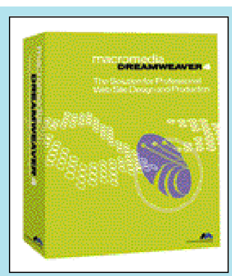
TOTAL:

Dreamweaver 4

Los usuarios de versiones anteriores podrán observar que el cambio que se produjo de la segunda versión a la tercera fue muy profundo, a diferencia del que se ha producido con el salto a la cuarta entrega.
De esta nueva versión, cabe destacar la interfaz del programa, uno de sus puntos fuertes por su versatilidad, funcionalidad y facilidad de manejo. Se sigue con el sistema de ventanas flotantes con las que interactuaremos con nuestro diseño. La primera de ellas, la de *Propiedades*, nos servirá para conocer con detalle cualquier característica del elemento en el que estemos situados, tal es el caso de fuente, enlaces, colores, posición... Otra de las ventanas es la de *Estilos CSS* y *Estilos HTML*. En ella se presentarán las distintas hojas de estilo en cascada que poseamos, para su posterior asignación, modificación o creación de nuevos estilos. La tercera de las ventanas juega un papel realmente importante. Se trata de la *Referencia* o sistema de ayuda. A través de ella accederemos a un completo manual sobre Javascript, HTML o CSS entre otros, que está basado en las publicaciones DHTML de O´Reilly. Por último, nos encontramos con el menú de *Objetos*, dividido en tipos y con el que incrustaremos fácilmente en el diseño imágenes, tablas, formularios, subprogramas, secuencias de comandos invisibles o una de las novedosas características: botones de Macromedia Flash.



▲ ***Las ventanas flotantes son una de las virtudes de Dreamweaver.***



MACROMEDIA DREAMWEAVER 4
Precio: 80.040 pesetas (481,05 euros)
Fabricante: Macromedia
www.macromedia.com/spain
Distribuidor: Macromedia

De entre las restantes ventanas , no podemos dejar de nombrar la de *Comportamientos*, *Inspector de código*, *Plantillas* o *Capas*, que suponen una verdadera joya a la hora de realizar trabajos más complejos. Otro de los aspectos que destacar en Dreamweaver es la posibilidad de intercalar el diseño visual con el código fuente. De esta forma, cualquier modificación que hagamos en uno de los dos se verá afectada automáticamente en el otro, minimizando así el tiempo empleado para los clásicos retoques que muchas veces se pueden presentar tediosos. El depurador de JavaScript también se ha mejorado, permitiendo controlar en qué momento nuestro código falla, tanto en Netscape como en Explorer. Teniendo en cuenta las grandes diferencias que existen entre los dos navegadores más extendidos, ésta es una de las características que más agradecerán los diseñadores.

Desde la opción Importar del menú *Archivo* podemos incluir en nuestras páginas cualquier documento que haya sido realizado en Word y guardado como página web en dicha aplicación. Resulta una opción muy interesante a la hora de importar largos documentos de texto e incluso tablas. Tras importar datos desde Word, Dreamweaver realiza una limpieza del código HTML bastante completa, aunque no todo lo exhaustiva que sería deseable cuando lo que se ha importado son tablas.

Afortunadamente, para facilitar el trabajo con tablas, Dreamweaver 4 permite importar datos creados en Excel o de cualquier hoja de cálculo que pueda guardarlos en formato de texto tabulado. Escogiendo la opción *Datos tabulares* del menú *Insertar*, basta con seleccionar el archivo previamente guardado como texto tabular y Dreamweaver creará automáticamente una tabla con los datos importados, con la ventaja adicional de que tras seguir este procedimiento de importación no será necesario limpiar el código.

Quizá una de las capacidades más admirables de la aplicación sea la posibilidad de incorporar elementos interactivos y comportamientos basados en guiones Javascript sin necesidad de tener conocimientos de programación. Mediante sencillos cuadros de diálogo podemos crear barras o menús de exploración con efectos *rollover*. También podemos guiar al usuario a través de las diversas secciones de un sitio web insertando los llamados «menús de salto»: menús desplegables que permiten llevarnos a cualquier otra página de nuestra web o a una URL definida.

Pero, como en todo programa que se precie, hemos detectado que algunas páginas creadas externamente y posteriormente cargadas en la aplicación no se visualizan de forma exacta a como realmente se verían en el navegador. Esto se debe a alguna pequeña incompatibilidad entre aplicaciones, que no tiene porqué perjudicar al diseñador de páginas web, que ya estará acostumbrado a este tipo de contratiempos.

Aplicaciones de apoyo

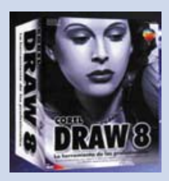
A la hora de diseñar y desarrollar una página web, no debemos limitarnos a los programas pensados para esta tarea, la interacción entre programas es fundamental para catalogar un editor web y por supuesto para que la página web resultante esté lo más optimizada posible. No tiene ningún sentido que incluyamos una fotografía en nuestra página si previamente no la hemos tratado para ofrecer su mejor cara y fundamentalmente para optimizar su formato y poder hacer la web menos «pesada».

Para ello existen múltiples aplicaciones que están íntimamente relacionadas con el desarrollo de sitios web, aunque no hayan sido pensadas para ello.

Adobe Photoshop: Se trata prácticamente de un estándar en el retoque fotográfico, por lo que es fundamental a la hora de tratar imágenes, y en especial para la web, ya que tiene una opción concreta para ello.

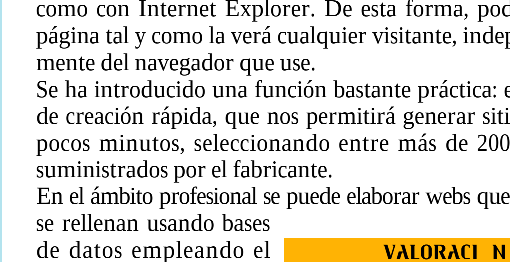
Image Ready: Herramienta para la optimización de imágenes con trama, es decir *bitmap.*

CorelDRAW: Herramienta para el tratamiento de imágenes vectoriales, recomendable para generar ilustraciones y optimizarlas.



FireWorks: Optimización de ilustraciones vectoriales.

Flash: Herramienta para el desarrollo de efectos de gran impacto para la web.





▲ *Namo WebEditor 4 aúna sencillez y funcionabilidad.*

Namo WebEditor 4

Aunque esta herramienta todavía no está muy extendida en nuestro país, hemos querido incluirla en este pequeño recorrido por las distintas aplicaciones de este tipo, debido a la facilidad de utilización y por ser un programa orientado, sin ningún lugar a dudas, al mercado de consumo.

El objetivo de los desarrolladores de este producto ha sido poner al alcance de la mano herramientas sencillas de utilizar pero especialmente funcionales para poder hacer frente a cualquier problema o desarrollar alguna idea.

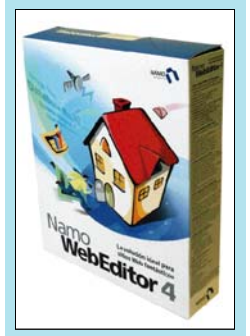
Además, tiene soporte para las normas y estándares más extendidos y aporta características como la edición WYSIWYG (*What You See Is What You Get;* es decir, lo que ves es lo que tienes), un asistente para crear en pocos minutos una página completa, importación directa de textos Word, un asistente para generar automáticamente scripts Java y edición de tablas sencillas y comprensibles.

Por otro lado, y aparte de la vista de edición, tienes una de código HTML, así como visualización del resultado, tanto con Netscape Navigator como con Internet Explorer. De esta forma, podrás ver la página tal y como la verá cualquier visitante, independientemente del navegador que use.

Se ha introducido una función bastante práctica: el asistente de creación rápida, que nos permitirá generar sitios web en pocos minutos, seleccionando entre más de 200 temas suministrados por el fabricante.

En el ámbito profesional se puede elaborar webs que se rellenan usando bases de datos empleando el asistente para tal efecto.

En cuanto a las herramientas gráficas, se han mejorado notablemente efectos como contraste, luminosidad o agregar sombras, respecto a la versión anterior.



NAMO WEBEDITOR 4

Precio: 14.900 pesetas (89,55 euros)

Fabricante: Namo Interactive

www.namo.com (www.wska.com/es)

Distribuidor: WSKA Ediciones

VALORACIÓN

Si alguien quiere aprender a diseñar páginas web y no tiene ningún conocimiento de HTML, éste es su programa

Instalación:
Aprendizaje:
Versatilidad:
Precio:

TOTAL:

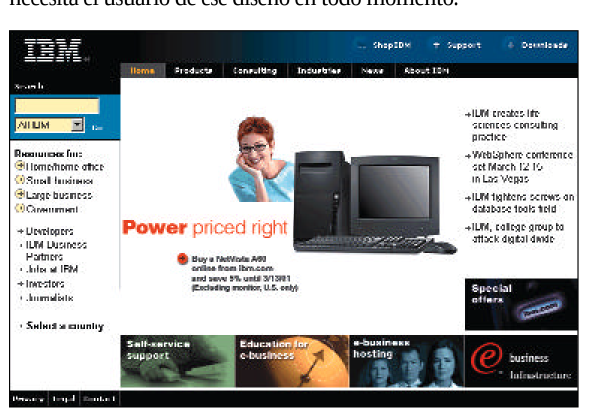
Consejos para el diseño de páginas web

El diseœo de pÆginas web tiene cada vez una mayor relevancia. Plantear los diseœos como un proyecto global nos ayudarÆ a dar con la soluci n grÆfica adecuada.

La Red de redes ha experimentado un enorme crecimiento en los últimos años. Esto ha dado como resultado lógico una diversificación de las tareas y un aumento de las ocupaciones relacionadas con la misma. El diseño, entendido como diseño gráfico, es decir, como una forma o técnica de traducir ideas en imágenes y formas visuales, es de las primeras actividades en desarrollarse fruto de esta ampliación y desarrollo de Internet. Cuando ésta dejó de ser de uso exclusivo de militares y universidades y empezó a convertirse en un medio usado para todo tipo de actividades, sobre todo las económicas, la forma en que se presentaran los contenidos empezó a ser de vital importancia.

Cuando hablamos comúnmente de diseño para Internet, en general todos pensamos que se refiere a la definición de la interfaz de la que hará uso el internauta, la forma visual que adquieren unos contenidos determinados.

Eso es cierto, pero todo aquel que quiera diseñar una página web tendrá que ampliar esa idea para abarcar una más general (en donde se incluirá la noción misma de diseño de interfaz) a la que podríamos llamar diseño de la interacción. En efecto, el diseño de páginas web debe ser un proyecto interactivo. Por definición, los ordenadores y los seres humanos siempre han tenido una relación interactiva, luego un buen diseño y una interacción satisfactoria por lo general quiere decir lo mismo. La base del diseño interactivo es comprender lo que quiere y necesita el usuario de ese diseño en todo momento.



◀ *En esta web observamos que el diseño es fruto de una profunda estructuración de los contenidos en cuatro grandes bloques visuales.*

El diseño para la web como experiencia interactiva

Al conectar miles de ordenadores y, por ende, miles de personas en todo el planeta, Internet puede llegar a ser la experiencia interactiva por excelencia. Pero esos miles o millones de máquinas y seres humanos tienen enormes diferencias, tanto técnicas como de gustos e intereses. Por esa razón es importante, antes de empezar a crear un sitio web, entender éste como un producto con unos objetivos, que pueden ser más o menos modestos, dirigido a un público y tecnología determinados.

El hecho de pensar en diseño para la web como un producto con unos fines concretos nos ayudará a ver todas las ideas y material del que dispongamos de forma global para fusionarlo todo en una interfaz gráfica que cumpla esos fines. Porque es evidente que nuestra página no tendrá el mismo aspecto visual si la diseñamos para un público infantil que si la orientamos a un público científico. El lenguaje gráfico deberá ser distinto.

Una manera muy básica y efectiva de acomodar nuestro diseño a los usuarios es pensando antes de nada qué uso principal van a hacer de nuestro sitio. Si queremos que el principal objetivo sea el aprendizaje, por ejemplo, nuestro estilo gráfico deberá ser directo, claro y sencillo. Si, por el contrario, queremos que se diviertan, el estilo deberá ser aleatorio y sorpresivo, ingenioso y cambiante a cada paso, para no aburrir. Si queremos que compren algo en nuestras páginas, éstas deben exponer claramente todas las opciones que tiene a su alcance nuestro visitante y ofrecerle gran cantidad de formas de contactar con nosotros, de una manera clara y llamativa. Si la idea es que se tenga un acceso a gran cantidad de información rápidamente, como puede ser el caso de la web de una revista, la organización podrá ser por módulos e índices que sitúen rápidamente al navegante.



▶ *Desde la home de Disney se puede acceder rápidamente a todos los contenidos que esta empresa tiene en Internet de cara al público. Como se ve, es una web llena de imágenes, lo que la hace muy atractiva a los niños.*

Para organizarse bien es necesario crear un documento con la estructura del sitio con objeto de ver cuáles son las partes más cambiantes y cuáles son estáticas, con qué frecuencia se actuali-

zará la información y qué esquema va a tener, desde dónde vamos a poder acceder a la misma, etc. En este esquema podemos marcar las conexiones que tendrán unos contenidos con otros. Todo esto determinará enormemente la interfaz final que creemos y nos ayudará desde el principio a hacernos una idea clara de la misma.
Una web con pocas partes cambiantes y que no necesite mucha actualización quizá se preste más a utilizar vídeo muy sofisticado como Flash o gráficos muy elaborados y de difícil creación, que no podrían ser reemplazados muy a menudo en un sitio que cambiara continuamente, sobre todo por lo costoso de su realización. Con el esquema previo podemos crear un modelo de interacción para nuestra página, es decir, empezar a construir un sistema de guía a través de nuestro sitio para orientar a los usuarios y establecer las rutas de acceso a los contenidos en función de cómo se relacionen éstos en ese esquema previo.



▲ *Las barras y menús de navegación suelen situarse en la parte superior e izquierda de las páginas en Internet.*

Diseñar para navegar

Debemos orientar la navegación de nuestros usuarios, llevándoles de la manera más intuitiva por nuestro sitio. Para ello es importante tomar en cuenta algunas convenciones del diseño. La lectura en occidente se realiza de arriba abajo y de izquierda a derecha. Además, en estos países tendemos a considerar las cosas más grandes como más significativas y asumir que los elementos que están arriba son más importantes que los que están abajo. Si queremos que nuestros navegantes encuentren pronto y fácilmente las opciones de navegación, suponiendo, por ejemplo, que en la definición que hemos hecho de nuestro sitio lo hemos centrado en la búsqueda de recursos e información, lo mejor será concentrar todas las barras de navegación y enlaces comunes a todas las páginas en la parte superior y a la izquierda.
Si, por el contrario, nuestro sitio es corporativo, donde lo que prima es la propia marca de la compañía, los enlaces pueden ir situados en la parte inferior a la derecha, obligando a los usuarios a recorrer todo el monitor con su vista, destacando en grande el logo de la empresa. Se puede elegir entre cantidad de diferentes soluciones para crear los grupos de acceso de enlaces, como pueden ser las listas, menús, líneas cronológicas, iconos, botones asilados o mapas.
El uso de metáforas e imágenes comunes o de uso generalizado también puede ser conveniente a la hora de buscar una óptima navegación. Las metáforas deberán ser comunes y compartidas por los usuarios, generalmente fuera y dentro del mundo informático, y colocadas en el entorno adecuado pueden ahorrarle espacio y tiempo. Por ejemplo, la imagen de un teléfono en una página de búsqueda de información turística al lado de la ilustración de una casa rural nos indica claramente que es un teléfono de contacto sin necesidad de poner todo el texto y ganando espacio para añadir más información.
Lo que he dado en llamar imágenes comunes son aquéllas que se están imponiendo en Internet como explicación de un concepto; el comecocos como símbolo de los foros de discusión en la Red o el rectángulo con tres rayas y un triangulito en la esquina superior derecha como símbolo de un documento. De todos modos, utiliza este tipo de imágenes con prudencia y sólo cuando pienses que va a ser plenamente entendido y no desentone con el contenido ni estilo de su página.
Es eficaz crear varias formas de acceder a la misma información dentro de una página y combinar esta idea con la minimización de las distancias entre las páginas (el número de enlaces), para llegar rápidamente desde un punto a otro cualquiera dentro de nuestro sitio web. Para ello es útil crear una página genérica, comúnmente llamada *home.* A esta página se debe poder acceder de manera rápida y sencilla si queremos que se convierta en punto de referencia de nuestra web.
Todo enlace de más representará al final una página de más y nuestro navegante puede terminar cansándose de estos estadios intermedios para llegar a la información o experiencia que busca. Reducir los enlaces a los menos posibles minimizará el esfuerzo del usuario y hará que no le resulte cansino transitar por nuestra página. Además, es conveniente proporcionarle información en todo momento del lugar en que se encuentra y cómo moverse por él, remarcando de alguna manera los enlaces o resaltando con colores un posible destino a partir de la página actual. El diseño de una página web, en general, debe ser funcional en la gran mayoría de los casos.

El diseño gráfico de la página: la interfaz

Mientras organizamos los esquemas de la navegación del sitio, debemos ir esbozando de forma paralela su aspecto visual. La forma gráfica que van a adquirir todos esos esquemas. Tenemos que entender que, sin esa primera parte, nuestro diseño quizá fuera deslumbrante o muy impresionante, pero no sería apropiado y por lo tanto estaría mal hecho. Podemos considerar, a la hora de realizar los gráficos para nuestra página, tres grandes apartados: el peso de la web, su visualización y su estilo.
El tamaño de la web no debe ser muy grande. Se recomienda que no pase de los 40 kbts por página, dadas las velocidades de descarga, ya que no todo el mundo dispone de una conexión

El software necesario



Es importante definir las utilidades adecuadas para cada caso. El mercado está copado, en la actualidad, por dos casas. Las herramientas que pone a nuestra disposición la casa Adobe son Photoshop, para el retoque de imágenes, y GoLive para la maquetación y creación del código HTML. La Empresa Macromedia, por el contrario, nos presenta Dreamweaver, para la maquetación, y Fireworks como herramienta integrada de retoque y optimización de imágenes para Internet. Todas son excelentes herramientas para comenzar a diseñar y ofrecen unas prestaciones y resultados completamente profesionales.
Si no se dispone de recursos (pues los precios de algunas de estas herramientas son punitivos y la piratería es un delito), lo mejor es recururir al clásico FrontPage para la maquetación de nuestra web y a PainShopPro para la creación y optimización de imágenes.
Para terminar, apuntar la idea de que es conveniente crear una unidad estilística en nuestro sitio para que el usuario tenga una misma sensación, sobre todo de conjunto, durante su tiempo de estancia, y sea capaz de reconocernos en la medida de lo posible por nuestro estilo.
Pero es también recomendable estar atentos a las variaciones que experimenta Internet en cuanto a moda visual del Web en todo momento, ya que los cambios son muy rápidos y no saber adaptarnos a veces a la moda o tendencia nuestra forma u estilo propios significa instantáneamente en este mundillo adquirir la apariencia de anticuado.
Evidentemente, la mayoría de estas recomendaciones son válidas, como siempre, en la medida en que son útiles para el diseñador y, sobre todo, el diseño. El método y las reglas están para saltárselas, pero es conveniente conocerlas y dominarlas primero.

rápida en casa tipo ADSL o RDSI, ni todos los servidores son igual de buenos. Para ello, es necesario minimizar el código que utilizamos para crear nuestra propuesta visual de la web, además de optimizar las imágenes que introduzcamos, colocándolas en formato GIF o JPEG a 72 píxeles por pulgada, sustituyéndolas cuando se pueda con código HTML, DHTML y texto. Si tu página está muy cargada de imágenes de gran tamaño, el tiempo de descarga se hará más grande, cansando al usuario y pudiendo hacer que se marche. Es posible colocar imágenes mayores en un enlace que las una con copias en miniatura de ellas.



▲ ***El fondo, dentro del diseño de esta web, cumple la función de destacar la animación, que es la parte más relevante de toda la página.***

Si vamos a contar con publicidad en nuestra página, es necesario tener presentes los pesos de los *banners*, que por lo general no deben pasar los 12 kbps para los que tienen tamaño de 468 x 60 píxeles y de 8 kbites para los de 120 x 60 (estos dos tamaños son los más extendidos). Los de los *banners* son fijos y deben ser respetados al máximo. Muchos diseños, sobre todo los de aquellas páginas que «vivan» de los ingresos publicitarios fruto de los *banners*, son estructuradas a partir de las posiciones y tamaños que tienen éstos en la página.

Es conveniente que los fondos de las páginas sean lo más claros posibles. No hay nada más odioso que no poder distinguir los texto de una web porque se confunden con el fondo. Los tipos de los textos deben ser fáciles de leer. Comentar solamente que conviene elegir entre los tipos básicos que tiene todo el mundo instalados en sus ordenadores, como Arial, Verdana, o Times New Roman, para tener la seguridad de que todos los ordenadores verán igual nuestro diseño, pues si elegimos una tipografía muy rara o poco usada y la mayoría de los ordenadores no la tienen instalada en su sistema, éstos adjudicarán el tipo por defecto que tenga asociado, con lo que nuestra idea de cómo se debería ver nuestra página queda completamente desvirtuada. El clásico negro sobre blanco siempre da buenos resultados.

Debemos prestar atención, además, a los navegadores con los que se verán las páginas. Con considerar las variaciones entre Navigator y Explorer ya habremos copado un 90% de los usuarios de Internet, pero las diferencias entre éstos en determinados casos son notables. Ante cualquier tipo de problema, lo mejor es optar por un mínimo común múltiplo, es decir, usar sólo las características que se puedan ver más o menos igual en las dos plataformas. La resolución de la pantalla también es muy importante. Tenemos que tener claro que el mismo diseño en Internet se va a ver seguro a diferentes tamaños. Por ello, debemos intentar que sea satisfactorio a todos ellos.

Usar una tipografía demasiado pequeña puede hacer que en una resolución de pantalla alta no se puedan leer bien los textos. Varias son las resoluciones en píxeles que se pueden tener en un monitor. La resolución en píxeles marca el número de píxeles que se muestran en pantalla, definida en ancho por alto. La más común de las resoluciones es 800 x 600. pero cada vez más gente usa la resolución de 1024 x 768, e incluso 1152 x 864. Es mejor no considerar tamaños supriores a éstos, ya que apenas nadie los usa.

Roberto Solís

Palm M105

El nuevo PDA de la serie M100 tiene una apariencia exterior idØntica a la de su predecesor, Palm M100, e incluye un par de mejoras en cuesti n de memoria y software.

PDA

Con este Palm M105 se pretende sustituir al modelo Palm IIIxe que la casa ha dejado de fabricar recientemente. Con unas dimensiones de 7,92 x 11,83 x 1,82 cm y 124 gr de peso, muestra un diseño más atractivo e informal que otros dispositivos de diferentes modelos de otras series de la misma casa. En cuestión de memoria, ésta ha sido aumentada a 8 Mbytes y, al igual que su predecesor, dispone de 2 Mbytes de memoria ROM (este tipo de memoria no permite la actualización del sistema operativo).
El resto de características técnicas siguen siendo idénticas: un procesador EZ Dragonball 16 MHz y el sistema operativo Palm O.S. 3.5. El primer inconveniente que encontramos en este dispositivo es el tamaño de su pantalla, muy reducida. A diferencia de otros modelos de Palm, en este caso se ha optado por fabricarla de plástico. La cubierta protectora puede rotarse 360 grados para acomodarla en la parte posterior del dispositivo, por lo que no nos estorba en ningún momento. Algo que echamos en falta en la tapa es algún tipo de mecanismo o pestaña que impida que ésta quede suelta y no se mantenga cerrada. En esta parte, encontramos dos aberturas, una para presionar el botón que lanza la aplicación que nos muestra la fecha y la hora durante 3 segundos. y otra a través de la cual podemos ver estos datos en pantalla.



▲ *Incluye su cradle serie, aunque podemos adquirir uno USB.*

Uno de los puntos que hacen que este dispositivo sea más atractivo es la posibilidad de adquirir carcasas intercambiables en diferentes colores, muy fáciles de poner y quitar y que personalizan el aspecto del aparato a gusto del comprador. Los botones están mejor distribuidos, con mayor separación entre ellos y más grandes que en modelos anteriores. Esto, junto con la característica de ser convexos en lugar de cóncavos, hace que el usuario tenga un mejor manejo de ellos. Disponemos de 4 botones de acceso directo a las aplicaciones y dos de *scroll* para navegar por las diferentes opciones.
El botón de encendido se encuentra situado en la parte superior central de la unidad. En la zona superior izquierda se encuentra el puerto de infrarrojos, que puede ser usado con la tapa abierta o cerrada y nos permite enviar o recibir ficheros con otros Palm, conectarnos con un portátil con infrarrojos, etc. Dando la vuelta a la unidad, encontramos el compartimiento de las pilas, el botón de *reset*, el lugar donde alojamos el lápiz y el puerto de sincronización, que está menos expuesto que en los modelos anteriores. Éste no ha sido rediseñado con diferentes conectores y, sin embargo, la forma de la parte de la carcasa que cubre el puerto hace que no podamos utilizar ningún *cradle* (soporte del PDA para sincronización con el PC) ni accesorios que se conectaran al puerto de sincronización de la serie III de Palm. Por defecto, el aparato viene con su *cradle* serie, aunque si lo que necesitamos es una mayor velocidad de sincronización, podemos adquirir uno con tecnología USB.
En cuestión de software, la novedad más destacable es Mobile Internet Kit, que nos permite la conexión a Internet a través de un teléfono móvil. Con este *kit* se puede enviar *e-mails* y mensajes cortos SMS, además de navegar por páginas Web o WAP y usar aplicaciones *webclipping*. Otra aplicación reseñable es Note Pad, para escribir directamente en la pantalla sin utilizar la escritura *Graffity*. Para finalizar con el apartado del software, hay que mencionar que no han incluido la aplicación de e-mail, sustituida por Mobile Internet Kit, y la aplicación de gastos. Además de esto, la posibilidad de sincronización por red también ha sido suprimida. Un punto a favor de este nuevo modelo de PDA es que la primera vez que lo encendemos o cuando lo reseteamos totalmente, podemos elegir el idioma en el que deseamos trabajar.

Elena Julve

M105
Precio: 48.063 pesetas (288,86 euros)
Fabricante: Palm
Teléfono: 91 749 64 41
www.palm.com/europe

VALORACI N

Una buena alternativa para todos aquellos usuarios que necesiten un PDA que les ofrezca la posibilidad de conectarse a Internet desde cualquier lugar.

Autonomía:
Pantalla:
Conectividad:
Potencia:
Precio:

TOTAL:

«En caliente»

ENEMIGOS DE INTERNET»

Recientemente he leído un artículo sobre la creciente represión que hay en algunos países sobre los usuarios de Internet. En ese estudio elaborado por la organización Reporters Sans Fronteries para la editorial francesa Transfer, se detallan 59 gobiernos que realizan este tipo de prácticas. Según ese estudio, estados que hace tan sólo tres o cuatro años no le daban importancia a Internet, ahora coartan o, en el mejor de los casos, controlan el acceso de algunos de sus ciudadanos. Todos estos países se engloban dentro de lo que denominamos tercer mundo. Sin embargo, no es este hecho, a pesar de su gravedad, el objetivo de mi comentario.
En este primer mundo en el que vivimos, paradigma de la libertad y la democracia, nuestros gobiernos no nos controlan cuando accedemos a Internet; sin embargo, no creo que sea necesario. La Red ya no es espacio libre en el que confluían usuarios e información, si es que lo fue alguna vez. Ahora tenemos un canal más de distribución; esta característica no es negativa en sí, resulta práctica y útil. Sin embargo, las enormes posibilidades que nos ofrece la Red no las estamos aprovechando; es lógico, sólo hemos aprendido o sólo nos han enseñado a comprar y esta infrautilización tiene beneficiarios. Los mercaderes han vuelto a entrar en el templo, pero esta vez se van a quedar.

Fernando Reinlein

Malo: / Regular: / Bueno: / Muy bueno: / Excelente:

Sony CRX 75A PCMCIA UltraSlim

Un dispositivo de grabación portátil de reducido tamaño y poco peso con un precio demasiado alto para el mercado de consumo.

GRABADORA

Después de la bajada de precios de los soportes de grabación y el relativo descenso de los precios de los dispositivos, han comenzado a comercializar los primeros portátiles. Éstos son más caros que los tradicionales y las velocidades que alcanzan suelen ser inferiores, pero tienen otras virtudes.
La primera de ellas es su reducido tamaño. Su espesor no llega a dos centímetros y su peso está en torno a los 200 gramos, características ideales para los que tienen que ir a cuestas con portátil y demás utensilios. La segunda característica que nos ha parecido reseñable es su facilidad de instalación, debido, fundamentalmente, a su interfaz, PCMCIA con tecnología *Plug&Play*.
Respecto a sus características técnicas, sus velocidades de grabación y regrabación están un escalón por debajo que las diseñadas para equipos de sobremesa, 1.200 Kbps para la grabación y 600 Kbps para la regrabación.
Cuenta con un *buffer* de datos de 8 Mbytes, lo que nos va a permitir alcanzar picos bastante altos en cuanto a transferencia de datos. Sin embargo, el riesgo de error por *underflow* es bastante más alto.
En cuanto al rendimiento en nuestras pruebas, tardó ocho minutos y treinta y seis segundos, tiempo más que aceptable tratándose de un dispositivo portátil, ya que los usuarios de estos productos no buscan la rapidez como primera opción.
El tiempo de extracción no resulta especialmente alto, aunque cualquier grabadora que alcance 1.800 Kbps de velocidad de grabación se sitúa por debajo de la regrabadora de Sony en este índice.
Finalmente, el mayor problema que tiene este producto es su precio, 74.170 pesetas, por encima de los dispositivos clásicos (en algunos casos casi el doble). Sin embargo, es algo lógico, pues los dispositivos portátiles son más caros que los sobremesa en todos los ámbitos.

F.R.B

CRX 75A PCMCIA ULTRASLIM
Precio: 74.170 pesetas (445,77 euros)
Fabricante: Sony
Distribuidor: Intranet Computer
Tfn: 91 535 72 93
www.sony-cp.com/cd-rw

VALORACIÓN

Su atractivo diseño y su pantalla TFT son las estrellas de este producto; su precio, sin embargo, no lo hace acosejable

Rendimiento:
Diseño:
Software:
Gráficos:
Precio:

TOTAL:

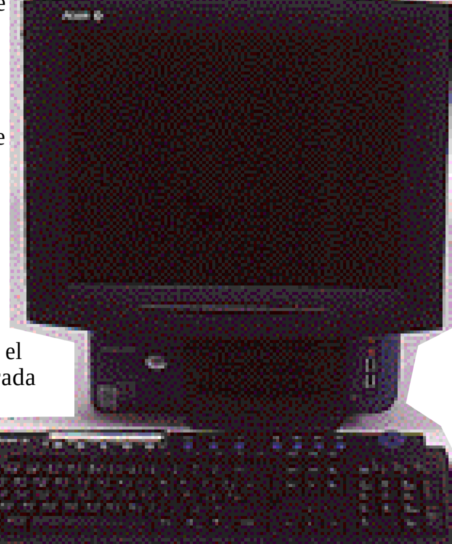
Acer Veriton FP2

El diseño y el aspecto son cada vez más importantes a la hora de elegir cualquier producto y el ordenador no es una excepción.

EQUIPO DE SOBREMESA

El terreno del diseño vuelve a aparecer en un campo tan árido, hasta el momento, como es el de la informática. En este caso se trata de un equipo situado a medio camino entre los clásicos sobremesa y los portátiles de última generación.
La razón es la optimización de espacio con la menor pérdida posible de prestaciones y rendimiento. Para ello se han integrado algunos dispositivos, como el disco duro, con tecnología de portátil, además de integrar en placa otros, ya habituales, como la tarjeta de sonido.
De hecho, nada mejor que echar un vistazo a sus resultados para ver que, sin llegar a las cotas de los sobremesa, traspasa, en el índice Sysmark2000, el límite de los 140 (consiguiendo 147), hoy por hoy infranqueable para un gran porcentaje de portátiles.
Sin duda, gran culpa de este resultado la tienen sus 128 Mbytes de memoria SDRAM, con un banco libre pensado para su ampliación y una interfaz a 133 MHz que agiliza notablemente el proceso. En cuanto a la tarjeta de vídeo, el hecho de encontrarse integrada a reduce sus prestaciones a la hora de tratar con gráficos 3D; pero aún así arroja uno de los mejores resultados nunca vistos por este tipo de equipos.
Como nota negativa, cabe destacar el pobre resultado obtenido en el DVD Tach, que no empaña en absoluto el rendimiento general del equipo. Sin embargo, nos volvemos a replantear la utilidad de este tipo de equipos. Su diseño reducido ayuda a integrarse en un entorno de trabajo pero, a costa de esta reducción, se sacrifica notablemente su rendimiento, poniéndose a la altura de un portátil (eso sí, de gama alta).
Tiene instalado, como sistema operativo, Windows 2000 Profesional, el mejor sistema operativo de Microsoft, aunque quizá no es el ideal para usuarios no avanzados. Para finalizar, y como principal causante de su baja puntuación, están las 380.000 pesetas que cuesta adquirirlo.
La verdad es que se trata de todo un lujo de equipo, pero el usuario medio no está dispuesto a pagar un precio tan elevado por un PC que, al fin y al cabo, no tiene unas prestaciones altísimas.

F.R.B.



VERITON FP2
Precio: 380.000 pesetas (2.283 euros)
Fabricante: Acer
Tfn: 902 20 23 23
www.acer.com

VALORACIÓN

Su facilidad de instalación y el alto nivel de portabilidad son las mayores virtudes de este dispositivo.

Velocidad grabación:
Velocidad regrabación:
Instalación:
Interfaz:
Rendimiento:
Precio:

TOTAL:

Malo: / Regular: / Bueno: / Muy bueno: / Excelente:

SP ContaPlus 2001

La nueva versi n de ContaPlus muestra una gran flexibilidad y es adecuada tanto para la gran empresa como para los pequeœos negocios. Su interfaz moderna y su multifuncionalidad la convierten en una herramienta œtil y completa para llevar la contabilidad y el orden de nuestra empresa.

PROGRAMA DE GESTIÓN

Mucho han mejorado las cosas en los últimos años a lo que programas de contabilidad y gestión se refiere. No sólo su aspecto ha mejorado, de forma sensible, sino su funcionalidad y su capacidad de tratamiento y manipulación de la información. Ya no somos meros contables de apuntes de compra a proveedores y venta a clientes, sino auténticos gestionadores del conocimiento, logrando una comprensión exhaustiva de las necesidades de los agentes que funcionan en la órbita de nuestro negocio. ContaPlus 2001 se encuentra en esta tesitura, con un aspecto totalmente renovado y acorde con los nuevos tiempos y un mayor valor añadido en el control de las cuentas. Para muchos usuarios domésticos, este producto les puede venir grande, sobre todo si no están familiarizados con conceptos contables y de análisis empresarial. Pero no hay que ser un experto contable para atreverse con este producto que nos vendrá de perlas para llevar el día a día de nuestra actividad profesional.

El precio del paquete tampoco resulta excesivo: 16.500 pesetas (más el 16 por ciento de IVA) para la versión profesional o un puesto de red. Existe una versión de red que cuesta 95.000 pesetas (IVA no incluido) e

ContaPlus

SP CONTAPLUS 2001

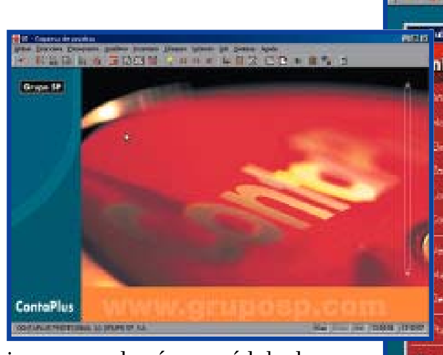
Precio: 19.060 pesetas (114,5 euros)

Desarrollador: Grupo SP

Tfn: 902 42 55 77

www.gruposp.com

Requerimientos mínimos: Windows 95, Pentium 133 MHz, 32 Mbytes de RAM, 40 Mbytes de espacio libre en disco, CD-ROM.

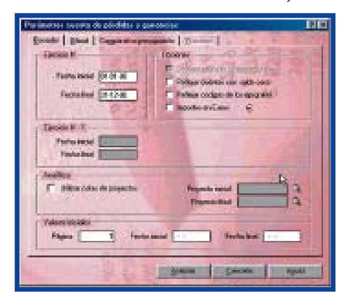


incorpora además un módulo de contabilidad analítica que no se incluye en la anterior.

Nuevos módulos

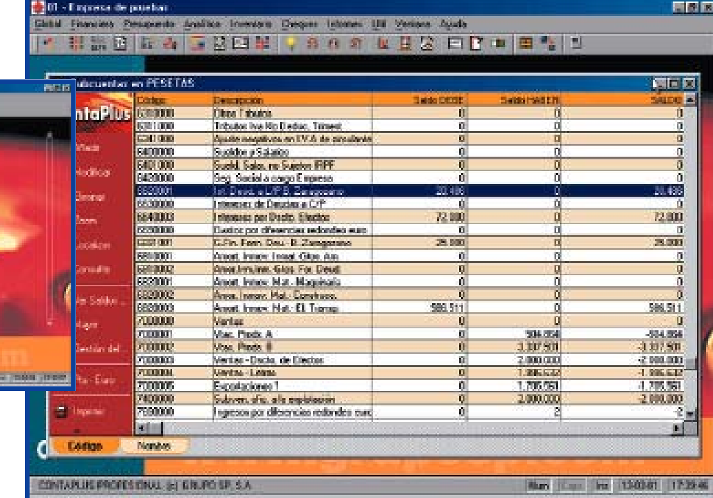
La barra de herramientas nos da acceso inmediato a funciones básicas del programa como las opciones de empresa, la introducción de movimientos, la configuración del plan contable (clasificación oficial de las cuentas), diario, gestión del conocimiento (proveedores, clientes, agentes), gráficos, informes, vencimientos, etc.

Este programa soluciona la gestión contable de la empresa, tanto la contabilidad financiera,



presupuestaria y cartera, y se encuentra totalmente adaptada al euro. Así, permite llevar la contabilidad en euros y pesetas simultáneamente, con un control automático de las diferencias por redondeo.

El módulo «Gestión del conocimiento» permite conocer de forma fácil el mayor de las subcuentas desde de *Gestión de Asientos/Inventario/subcuentas* o directamente desde la barra de botones. Incluye un nuevo módulo (caja auxiliar) con el se puede llevar un control de los movimientos de cobros y pagos diarios y posteriormente realizar



▲ ***ContaPlus 2001 constituye una herramienta completa para la gestión del negocio.***

los apuntes en el diario. Dicho módulo se desglosa en «Movimientos de Caja» y «Traspaso al Diario». Nos permite obtener listados de facturas recibidas y emitidas desde la opción *Financiera/Opciones de IVA*. Cuando se introduce un asiento de ventas y teniendo configurado el cálculo automático de IVA, en la configuración del entorno de esta pantalla, el sistema identifica si la subcuenta de IVA que estamos introduciendo corresponde a una subcuenta con recargo de equivalencia. Si es así, calcula automáticamente y realiza los apuntes de IVA y recargo de equivalencia en dicho asiento. Otra novedad interesante es el módulo de vencimientos. El sistema nos detecta automáticamente los vencimientos y nos actualiza este campo cuando procesamos de forma individual el vencimiento. Existen dos columnas nuevas en la tabla de vencimientos, la primera se denomina «Pagaré» y nos indica si se trata de un pagaré. La segunda («Cobro») informa si el vencimiento está en proceso de cobro. En el listado de vencimientos podremos filtrar por dichos campos además de los ya existentes (pendientes, pagados y todos). Dentro de la opción de localización de vencimientos, se han incluido más modos de búsqueda: por documento y por importe, tanto en euros como en pesetas. En esta nueva versión podemos introducir vencimientos para cuentas de doble naturaleza. El sistema identifica dicha característica y pregunta si se trata de un cobro o pago.

Para proteger las cifras de impresión en cheques y pagarés, se han añadido los caracteres «**» en los formatos de los mismos.

Una de las ventana más importantes del programa es la gestión de asientos, donde se consignan todos los apuntes contables. En esta pantalla se ha incluido también un botón de gestión del conocimiento para poder visualizar el mayor de las subcuentas. Aquí es posible añadir comentarios a los asientos para la mejor identificación de los mismos. En esta ventana nos encontramos con campos automáticos como fecha de emisión y fecha de vencimiento que son totalmente automáticos, lo cual no impide que puedan ser modificados por nosotros.



VALORACI N

Una herramienta útil para la gestión del negocio aunque algo compleja para los usuarios no experimentados en tareas contables.

Interfaz gráfica:

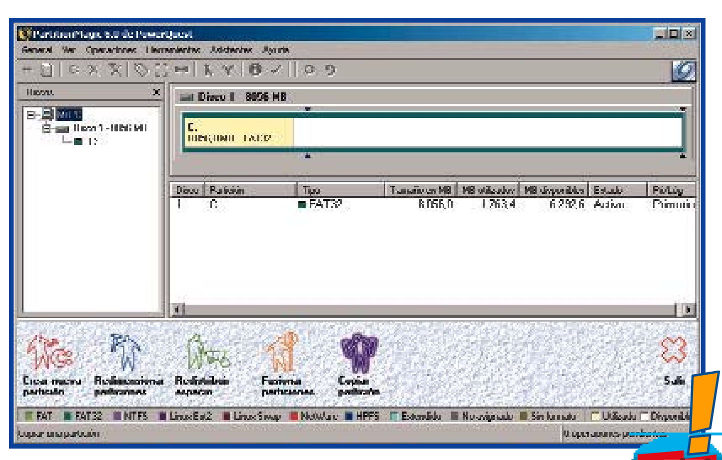
Funcionalidad:

Facilidad de uso:

TOTAL:

Malo: / Regular: / Bueno: / Muy bueno: / Excelente:

Power Quest Partition Magic 6.0



Organizar tu disco duro en diferentes particiones con distintos sistemas operativos es muy sencillo.

VALORACIÓN

Lo práctico de este software queda superado por su facilidad de uso y su precio.

Aprendizaje:
Facilidad:
Precio:

TOTAL:

HERRAMIENTA DE GESTIÓN DEL SISTEMA

La conocida herramienta de Power Quest, Partition Magic, se comercializa desde hace algún tiempo en su sexta entrega. En ella podemos encontrar las funciones y posibilidades de la versión anterior con una interfaz prácticamente igual, quizá algo más suavizada. La mayor virtud que podemos destacar de este software es la sencillez de utilización, teniendo en cuenta que la labor de particionar un disco duro o fusionar particiones es altamente delicada y no se pueden cometer errores. Esta labor estaba tan sólo al alcance de personas cualificadas; sin embargo, lo intuitivo de la interfaz, así como las ayudas paso a paso y la constante presencia de asistentes, lo hace asequible a usuarios sin conocimientos técnicos de ningún tipo. Con esta aplicación se incluyen tres que merecen nuestra atención, BootMagic que se instala opcionalmente, que funciona como un motor de arranque y podemos elegir con qué sistema operativo queremos arrancar nuestro equipo o en qué partición hacerlo. Por otro lado, ya integradas en la aplicación, nos encontramos con DriveMapper y MagicMover, que son capaces de desplazar aplicaciones o programas de una partición a otra fácilmente, además de actualizar el orden y las letras de las unidades después de haber realizado una partición.

En cuanto a sus funciones más importantes, debemos reseñar el soporte para discos de más de 20 Gbytes y la conversión entre sistemas de archivo, FAT en FAT 32 y viceversa, NTFS en FAT32 y viceversa, HPSF en NTFS y un largo etcétera.

Su perfecto conocimiento puede resolvernos muchos problemas a la hora de instalar un nuevo sistema operativo que comparta nuestro equipo con otros, aunque sea de naturaleza tan distinta como la de Linux y Windows.

En definitiva, se trata de un producto muy útil, sobre todo para usuarios que quieran particionar su disco en varias unidades, sea por la instalación de más sistemas operativos o para la simple gestión de nuestro espacio en disco.

F.R.B.

PARTITION MAGIC 6.0
Precio: 12.500 pesetas aprox. (75,13 euros)
Fabricante: Power Quest
www.powerquest.com
Distribuidor: Binary Developments Ibérica
Tfn: 91 444 49 50

Adaptec GoBack

Recuperar ficheros borrados o restaurar el ordenador a un momento del pasado es muy fácil con este programa.

VALORACIÓN

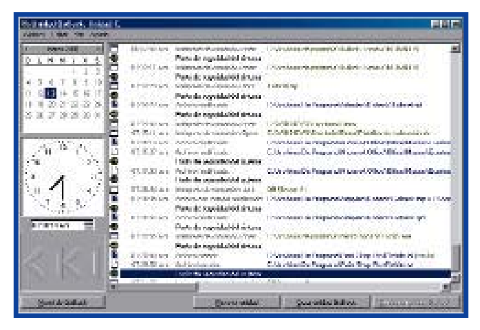
Es una buena solución contra la pérdida de datos de nuestro ordenador.

Facilidad de uso:
Interfaz:
Precio:

TOTAL:

SOFTWARE DE SEGURIDAD

Seguro que la mayor parte de los usuarios de ordenadores alguna vez ha sufrido la pérdida de datos en sus equipos. Adaptec (Roxio) ha sacado al mercado una solución perfecta contra la pérdida de datos en nuestro PC. Se trata de GoBack, una herramienta que se integra en el sistema operativo para proteger al usuario de la pérdida de datos. Soluciona casi todo tipo de problemas, excepto los ocasionados por hardware. GoBack nos permite recuperar ficheros borrados o sobrescritos por el usuario, que han sido atacados por virus, cuando aparecen problemas al instalar algún tipo de software o se bloquea el sistema (para la instalación). Basta con introducir el CD en la unidad correspondiente y seguir las sencillas instrucciones que nos vayan apareciendo. En el momento que el ordenador no funcione correctamente podremos utilizar GoBack para retroceder en el tiempo y recuperar nuestros datos. Para ello, tendremos que reiniciar el ordenador y antes de arrancar veremos la pantalla de arranque de GoBack que nos pregunta si tenemos algún problema y nos muestra una barra espaciadora que tendremos que pulsar (disponemos de aproximadamente cinco segundos para pulsarla). Entonces tendremos la posibilidad de *revertir* el ordenador hacia atrás en el tiempo (el PC volverá exactamente al estado en que se encontraba anteriormente) pulsando el botón «Revertir Unidad» en la ventana que se muestra. Al pulsarlo, aparece una lista con los momentos a los que podemos volver en el ordenador, entre los que seleccionaremos el que creamos que nos permitirá trabajar correctamente y haremos clic en «revertir». El proceso para recuperar un archivo que hemos perdido, en la mayoría de los casos, podremos hacerlo utilizando la función de recuperación de archivos de GoBack, haciendo doble clic en las flechas amarillas que veremos en la esquina inferior derecha de la pantalla o en el icono GoBack del escritorio. A continuación, pulsaremos en recuperar archivo (podemos restaurar estos archivos o sólo visualizarlos) y buscaremos el documento en cuestión.



Este programa protege todas las unidades reconocidas por la BIOS, pero no puede proteger soportes extraíbles como disquetes o Zip. Esta versión no es compatible con Linux, OS/2, Windows NT o Windows 2000, aunque próximamente aparecerá una versión compatible con Windows NT y Windows 2000. El tiempo de retroceso viene dado en función de la cantidad de espacio que se le asigne en el disco duro. Si utilizamos el 10%, tenemos espacio suficiente para trabajar durante más de una semana sin problemas.

E.S.M.

GOBACK
Precio: 13.500 (81,14 euros)
Fabricante: Adaptec
Distribuidor: Ingram Micro
Teléfono: 93 474 90 90
www.roxio.com
Requisitos técnicos: Procesador Pentium o K6 con Windows 95/98/Me, 16 Mbytes de memoria RAM, CD-ROM para la instalación de los *drivers* y generalmente el 10% de espacio del disco duro.

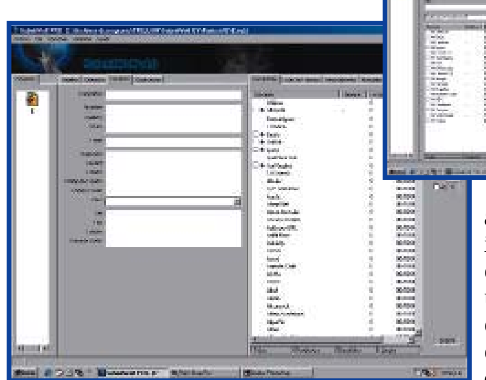
Malo: / Regular: / Bueno: / Muy bueno: / Excelente:

Trellian SubmitWolf ES

Este completo software, ganador de diversos premios, nos permite promocionar nuestra página Web automáticamente en buscadores de Internet.

SOFTWARE DE PROMOCIÓN DE WEB

Con el gran número de páginas Web existentes en Internet hoy en día, resulta muy difícil encontrar fácilmente nuestra página en Internet. Para esta labor, la empresa Trellian ha realizado un software que nos permitirá colocarla en la Red de manera sencilla y cómoda, sin necesidad de que el usuario pierda mucho tiempo en esta labor. Con la cantidad de buscadores existentes, esta tarea nos llevaría mucho tiempo.
SubmitWolf ES es un potente software que incrementará el tráfico en nuestra página gracias a la automatización de este proceso. Dispone de más de 3.500 buscadores y directorios, tanto hispanos como internacionales. Los fabricantes han sacado esta edición completamente en español, aunque tenemos la opción de adquirir otras versiones del mismo producto en diferentes idiomas para penetrar en un mercado internacional más amplio.
La instalación se realiza de forma fácil e intuitiva; basta con introducir el CR-ROM en la unidad correspondiente de nuestro ordenador y elegir el idioma y la opción de instalar. Una vez que hemos realizado este proceso y ejecutado el programa,



aparece una completa interfaz en la que tendremos que rellenar unos datos relacionados con el proyecto que queremos promocionar. En el lado derecho de la pantalla tenemos unas pestañas a través de las cuales iremos accediendo a las diferentes opciones disponibles y veremos, por ejemplo, los buscadores con los que trabajaremos, las listas de enlaces y otras opciones que nos resultarán muy útiles.
Otras característica que tendremos a nuestra disposición con SubmitWolf ES es la posibilidad de rastrear la posición de nuestra página en los buscadores más importantes, pues el programa realiza la clasificación de URL. Disponemos, además, de un generador de etiquetas Meta, que nos permitirá mejorar la clasificación de la página web en los buscadores. Con el asistente de los buscadores podremos añadir otros nuevos a nuestra base de datos. La actualización de los *scripts* es gratuita para que podamos mantener actualizado el programa; éstos son publicados cada 15 días aproximadamente.
Dispone de soporte para servidores *proxi* y de selección de categorías para encontrar la más apropiada para cada buscador.
Un detalle importante es la disposición del soporte técnico gratuito a través de *e-mail* en siete idiomas diferentes (el tiempo de respuesta suele ser de 24 horas).
Además de ésta, existen dos versiones diferentes, la de evaluación y la empresarial, adaptadas para las diferentes necesidades que tenga el usuario.

E.J.M.

SUBMITWOLF ES
Precio: 29.226 pesetas/175,65 euros
Fabricante: Trellian
Distribuidor: Micromailers
Teléfono: 902 11 74 20
www.trellian.com
Requisitos mínimos: Windows 95/98/2000/NT, 16 Mbytes de memoria RAM, 5 Mbytes de espacio libre en disco duro, monitor SVGA o de mejor resolución, CD-ROM.

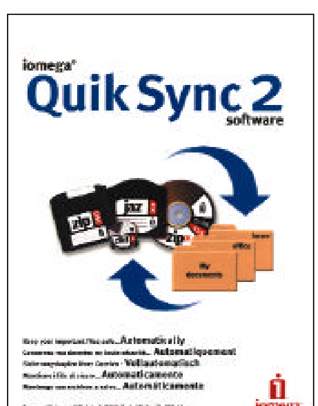
VALORACIÓN
Potente herramienta, muy útil para todos aquellos que necesiten posicionar su página en Internet. La diferencia radica en que se trabaja en nuestro idioma.
Herramientas:
Facilidad de uso:
Actualización:
Precio:
TOTAL:

Quik Sync 2

Proteger nuestros documentos y archivos más importantes es cada vez más necesario, dado el volumen de información que manejamos.

SOFTWARE DE SEGURIDAD

El almacenamiento masivo de información en discos duros que cada vez son más grandes puede ocasionarnos en más de una ocasión la pérdida de datos por un virus o un descuido de cualquier tipo. Para evitar este tipo de errores, Quik Sync, en su segunda versión, almacena una copia de todos los archivos que guardemos tanto en el disco duro como en nuestra red. Dicha copia la realiza en cualquier unidad Zip, Clic!, ZipCD o Pocket Zip.
A la hora de configurarlo, tan sólo debemos seguir las instrucciones del asistente que nos guiará a lo largo del proceso de manera sencilla y clara. Realiza revisiones ofreciendo la opción de sobrescribir o guardar de nuevo el mismo archivo. De la misma manera, podemos seleccionar el tipo de archivos que queremos guardar gracias a la multitud de filtros que esta aplicación nos ofrece. La operación contraria, es decir, recuperar el archivo dañado, que previamente hemos almacenado en la unidad elegida, se limita a arrastrarlo a su lugar de origen.



Otro aspecto reseñable es el amplio abanico de compatibilidades con los distintos sistemas operativos, Windows 95/98, Millennium y 2000, además de la versión para Macintosh para las ediciones desde Mac OS 8.1 hasta 9.x. Los requisitos mínimos del sistema para instalar este producto, son Pentium 100 MHz, Windows 95/98 o NT 4.x, 8 Mbytes de espacio libre en disco y un lector de CD-ROM 2x, además de las unidades de almacenamiento ya mencionadas.
En definitiva, se trata de una aplicación cada vez más necesaria dadas las necesidades de protección y la cantidad de «peligros» que acechan nuestros equipos, sin embargo debemos tener instalado un producto de Iomega, como mencionamos al principio, lo que restringe notablemente su mercado potencial.

F.R.B

QUIC SYNC
Precio: 3.626 pesetas (27,78 euros)
Fabricante: Iomega
www.iomega.com
Distribuidor: Audiotronics
www.audiotronics.es
Tfn: 902 111 118

VALORACIÓN
Tan útil y práctico como sencillo de utilizar.
Facilidad:
Utilidad:
Precio:
TOTAL:

¡Música maestro!
Tarjetas de sonido

El desarrollo de las aplicaciones multimedia y, en especial, el fen meno MP3, ha llevado a las controladoras de sonido a una posici n de privilegio entre los dispositivos de un PC.

En la actualidad, a diferencia de hace unos años, la inclusión de una tarjeta o controladora de sonido se hace indispensable si se quiere sacar el mínimo provecho a un equipo doméstico. Actualmente, coexisten multitud de tecnologías y aplicaciones, como pueden ser los contenidos multimedia, videoconferencia, el DVD o el formato MP3; que han provocado la necesidad de una tarjeta de sonido que se adapte a nuestras necesidades. Por esta razón, la elección de un dispositivo de este tipo resulta de vital importancia. A pesar de que la mayoría no son especialmente caras (las no profesionales), una buena tarjeta de sonido puede durarnos años sin que tengamos necesidad de actualizarla.

Sin embargo, la mayor parte de los usuarios, experimentados o no, desconocen las características y los elementos diferenciales de estos dispositivos. Para aclarar las dudas que pueda haber en torno a este tema, conviene que empecemos desde lo más básico, comentando los diferentes formatos y procesos que intervienen en la reproducción o manipulación de los ficheros de audio.

¿Cómo se produce el sonido?

Cualquier tipo de sonido tiene su origen en una vibración, sea de la naturaleza que sea. Por ejemplo, al golpear dos platillos, la vibración de un sólido se transmite con facilidad a un medio mucho menos rígido, como es el aire. Las vibraciones se transmiten por el aire, en forma de ondas, hasta llegar a nuestro tímpano, que es el primer filtro antes de llegar a nuestro oído interno, que es el que realmente «descodifica» la señal. Estas ondas tienen una serie de características fundamentales que son las que nos van a permitir estudiar su incidencia en nuestro tímpano, el receptor final.

Existen dos características fundamentales a la hora de analizar una onda. La primera de ellas es la frecuencia, esto es, el número de oscilaciones o vibraciones de la onda por unidad de tiempo; se representa en Herzios. Esta magnitud está íntimamente relacionada con lo grave o agudo del sonido; cuanto mayor sea la frecuencia, más agudo es el sonido y, lógicamente, cuanto menor sea la frecuencia más grave será.

La segunda característica es la amplitud de onda; ésta es la máxima elongación que alcanza la onda a lo largo de su periodo y está directamente relacionada con el volumen del sonido. Cuanto mayor sea esa amplitud, mayor será el volumen del sonido.

Las posibilidades de emitir sonidos diferentes y de distintas magnitudes son infinitas. Sin embargo, la capacidad del oído humano es bastante limitada; de hecho, el rango de frecuencias que es capaz de reconocer nuestro oído es de 20 Hz hasta 20 KHz.

Otra característica que es fundamental considerar en el terreno que nos ocupa es la naturaleza de la onda de sonido: es analógica. ¿Qué quiere decir esto? Significa que tiene infinitos estados, a diferencia del digital, que tan sólo tiene dos. Esto representa un problema a la hora de trabajar con sonido, ya que nuestro equipo sólo entiende información digital y no analógica. Por ello debemos convertir el sonido de un formato a otro.

Conversor analógico-digital

Para que nuestro equipo pueda trabajar sobre un fichero de audio, necesitamos realizar una conversión analógico-digital. Debemos convertirlo en un conjunto de valores concretos, infinito, debido a la naturaleza continua de las ondas de sonido. La primera operación es realizar un muestreo de la señal y representar los valores obtenidos



▲ *Los diferentes conectores de una tarjeta de sonido cada vez son más importantes.*

con unos y ceros. Ese muestreo se realiza con distintas frecuencias; cuanto mayor sea la frecuencia, mayor es la exactitud del muestreo.
Para que esta operación sea fiable, se realiza con una frecuencia equivalente al doble de la que queremos representar. Es decir, si queremos reproducir la voz humana (20 Hz-20 KHz), entonces muestrearemos la señal con una frecuencia de 40 KHz. La razón es que ningún circuito es totalmente limpio, tiene interferencias de todo tipo, campos magnéticos, ruidos, etc. Un ejemplo muy claro de esta técnica es la línea telefónica, que en teoría soporta un ancho de banda de 44,1 KHz.
De esta operación se encargan los ADC, cuyas siglas significan conversor analógico digital, que se encarga de recibir las señales ya eléctricas y asignarle a cada nivel de tensión un valor que se almacenará en memoria. El ADC puede ser de 8, 9, 10 bits o más. Cuanto mayor sea el número, mejor, ya que podremos diferenciar un número mayor de estados y por tanto reproducir un rango mayor de sonidos. Habrá más precisión a la hora de reproducir cualquier sonido.

Conversión digital-analógica

El sentido contrario plantea un problema similar. Tenemos que reproducir un sonido analógico partiendo de unos datos o información digital. De esta operación se encargan los DAC o conversores digitales-analógicos, que realizan la operación inversa a los ADC. Es decir, recogen un número variable de bits y, según sea el valor, se asigna una tensión concreta. Cuanto mayor sea el número de bits que es capaz de manejar el DAC, más precisa será la señal reproducida.
Lógicamente, en este punto entran en juego los altavoces, últimos reproductores de la señal de audio.



▲ *En la gama alta se incluyen amplificadores y RACs para mejorar el rendimiento.*

¿Como funcionan los altavoces? Si recordáis los apuntes de física del instituto, un circuito eléctrico genera un campo magnético. Si observamos los altavoces podremos darnos cuenta de que están formados por una circuitería bastante compleja y algunos imanes. Al circular corriente alterna por el circuito se produce una variación en el campo magnético de los imanes que es lo que provoca el movimiento de las distintas membranas de los altavoces y generamos así sonido.
Concretando, el DAC recibe la información en formato digital. Según sea esa información, transmite una cantidad de tensión concreta, que al circular por el altavoz genera un cambio en el campo magnético que, a su vez, consigue que se muevan las membranas, generando así sonido.

Elementos y características

Los elementos más destacables de una tarjeta de sonido son, además de los ya mencionados DAC y ADC, DSP (*Digital Sound Processor*) o procesador de sonido digital, que funciona de manera análoga a un procesador gráfico; es decir, descarga de trabajo al procesador de nuestro equipo. También podemos encontrar pastillas de memoria RAM y ROM.
En cuanto a sus características, la primera de ellas y más importante es que sea *full duplex*. Esto implica que pueda captar y reproducir sonido al mismo tiempo, detalle de gran importancia para actividades como la videoconferencia.
Otro detalle importante de este tipo de dispositivos es el número y tipo de conexiones. La última generación de tarjetas de sonido incluyen lo que se denomina S/PDIF (Sony/Philips Digital Interface). Se trata de un nuevo estándar desarrollado por las dos marcas mencionadas para el intercambio de sonido digital. En cuanto al resto de conectores, los más extendidos son RCA, utilizado para conectar equipos de audio clásicos como puede ser nuestra cadena de música, MIDI y tres mini jacks (auriculares, micrófono, y *Line in*).

Creative Sound Blaster Live! Platinum 5.1

De la mano de la prestigiosa firma en el campo multimedia Creative Labs llega esta tarjeta de sonido, con unas buenas características y una calidad de sonido que hará las delicias de todos aquellos que desean disfrutar del mejor sonido Dolby Surround Multicanal digital sin necesidad de adquirir un decodificador adicional.



▼ *Uno de los más completos dispositivos de sonido.*

Vocabulario

A3D: API (*Application Program Interface*) que permite emular efectos de sonido 3D sobre dos altavoces y mejora el posicionamiento dimensional con cuatro. Los creadores de juegos lo usan para darles un mayor realismo.

ADC: Conversor analógico digital.

DAC: Conversor digital analógico.

Direct Sound 3D o DS3D: API de Microsoft que, por medio de los módulos *DirectSound* y *DirectMusic*, acelera por hardware el sonido y la música generados por la tarjeta.

EAX o *Environmental Audio Extensions*: APIs definidas por Creative Labs que se utilizan para mejorar el sonido 3D de sus tarjetas. Recientemente se ha lanzado la versión 2.0.

Elongación: Alargamiento relativo al eje de referencia (X) de la onda de sonido.

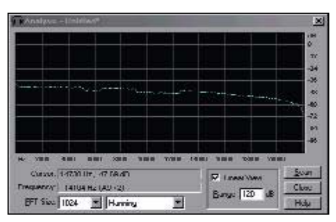
EMU10K1: *Chipset* diseñado por Creative Labs, encargado de implementar el sistema EAX y liberar al procesador de la máquina de esas labores.

MIDI o *Musical Instrument Digital Interface*: Protocolo para la transmisión y tratamiento de música. Estos ficheros tienen menor tamaño y una calidad similar a la de un fichero WAV.

Rack: Módulo adicional con entradas y salidas extra.

Síntesis por tabla de ondas o *Wavetable*: Se refiere a muestras digitales de instrumentos que anteriormente fueron generados por instrumentos reales.

S/PDIF o *Sony and Philips Digital Interconnect Format*: Conector que permite utilizar diferentes dispositivos digitales junto a la tarjeta de sonido.



▲ ***Se aprecia un declive a medida que aumenta la frecuencia.***

La tarjeta consta de tres entradas analógicas, una salida/entrada de «micro» y un puerto para juegos. Como aliciente para el comprador, los fabricantes han incluido un *rack* interno que integra características que le incluyen dentro de la gama profesional.

Este dispositivo nos permite, entre otras muchas cosas, conectar dispositivos de audio digitales externos mediante entrada/salida óptica o RCA, controlar el PC por infrarrojos mediante el control remoto que viene incluido con el paquete, controlar el volumen de los auriculares o conectar dispositivos MIDI. También está preparada para utilizar 64 canales acelerados por hardware de manera simultánea. Por otro lado, utiliza el procesador EMU10K1 propio de la empresa Creative.

En cuestión de software tampoco se han quedado cortos, ya que han incluido una amplia selección de programas de tratamiento y creación de música en diferentes formatos y hasta la versión completa del juego *Alien versus Predator*.

VALORACIÓN

Esta es una tarjeta, sin duda, de alta calidad, demostrada en las pruebas a las que la hemos sometido.

Instalación:
Accesorios:
Calidad de sonido:
Software:
Precio:

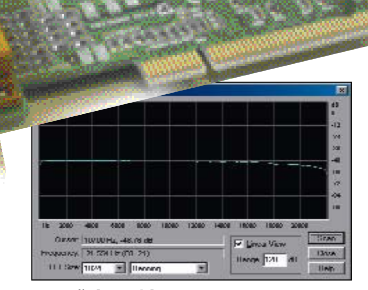
TOTAL:

Genius Sound Maker Live 5.1

Esta solución se encuentra ubicada dentro de la gama doméstica de tarjetas de sonido disponibles en el mercado. La conocida marca Genius ha sacado al mercado esta tarjeta de sonido que cuenta con 32 bits de resolución y dispone de una salida de audio múltiple de hasta 6 altavoces conectados al mismo tiempo. Con ella podemos disfrutar del mejor sonido con nuestros juegos 3D, al mismo tiempo que está preparada para soportar juegos con efectos A3D y DirectSound3D.

Uno de sus puntos más favorables, además de su estupendo precio, es que dispone de la Tecnología Interactiva Q3D con la que el usuario puede conseguir un espacio de sonido posicional 3D a su alrededor. También cabe mencionar que esta tarjeta consigue que las aplicaciones 2D puedan ser reproducidas en sonido 3D y, por otro lado, consigue mejorar el *playback* estéreo reproduciendo una señal de salida con gran realismo. Los fabricantes han incluido con la tarjeta un cable de audio de nueve pines con tres salidas para conectar el sistema de altavoces.

En los resultados obtenidos en las pruebas a las que hemos sometido a la tarjeta encontramos algunas deficiencias en la reproducción, aunque en general ésta es buena hasta que llega a los 16.000 Hz, en los que comienza a sufrir una leve caída.



▲ ***Señal estable aunque presenta una bajada al superar los 18.000 Hz.***

VALORACIÓN

Opciones de expansión algo ajustadas, aunque dispone de una calidad de sonido y un precio muy buenos.

Instalación:
Accesorios:
Calidad de sonido:
Software:
Precio:

TOTAL:

Leadtek Winfast 6X Sound

Esta tarjeta, a pesar de estar englobada dentro de la gama doméstica, posee cualidades que podrían aumentar su categoría. Por desgracia, a pesar de ser una de las propuestas más atractivas de esta comparativa, no hemos tenido la oportunidad de analizarla en nuestro laboratorio debido a que se trata de una versión *beta* y los controladores no eran reconocidos. Incluye una salida en formato S/PDIF y una entrada con este formato, así como dos conectores RCA incluidos en un módulo aparte de la tarjeta y que va conectado a ella directamente. Dispone, por supuesto, del resto de conectores típicos de una tarjeta de estas características, como dos salidas, dos entradas y un puerto de juegos. Está basada en el chip 8738-6ch y es compatible con los estándares de aceleración vía hardware Direct Sound 3D, EAX y A3D. El precio es ajustado. Cuesta 5.900 pesetas (35,45 euros), y nos ofrece una gran cantidad de posibilidades, además de incluir un cable para los conectores digitales. En España la distribuye Cose & Buy (Tfn. 91 369 84 00).

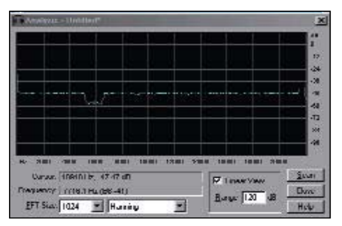
En cuestión de software, además de los controladores para la tarjeta, los fabricantes han incluido S-YXG50, de la casa Yamaha, que es un sintetizador *wavetable*, y la aplicación Windows Audio Software.

Hercules Maxi Sound Muse

Esta tarjeta de 16 bits está preparada para poder escuchar audio en Internet. Está destinada a usuarios domésticos que precisen de un sonido de gran calidad en sus juegos y que no necesiten disponer de cualidades más avanzadas, propias de tarjetas de sonido profesionales. Uno de sus puntos fuertes, que seguro a más de uno le resultará muy útil, es la presencia de un soporte para sonido cuadrafónico. Esto, junto con la característica de ser compatible con las librerías DirectSound, DirectMusic y Direct X Audio de Microsoft, permite que podamos disfrutar de la mayor parte de los juegos existentes en el mercado. Una de las cosas que echamos en falta, sobre todo teniendo en cuenta que otros modelos de la misma marca sí que la incluyen, es la ausencia de una salida digital.

Por otro lado, dispone de un soporte de audio Legacy que nos permite ejecutar juegos más antiguos que funcionan en modo DOS, al igual que tiene soporte para los estándares EAX 1.0 y A3D 1.0, que permiten que el sonido sea los más real y espectacular posible.

Dispone de una calidad de reproducción de audio de 48 KHz y la placa presenta dos salidas analógicas para los cuatro altavoces y dos entradas, además de encon-



▲ ***Podemos apreciar defectos significativos en la caída a los 6.000 Hz.***

trarnos un puerto para juegos. En cuestión de software incluido en el paquete encontramos programas como Yamaha Xgstudio, que nos permite reproducir en formato MIDI, o Media Station, con el que podemos reproducir y grabar ficheros MIDI y WAV. No tiene una gran cantidad de software, pero éste ha sido bien escogido.

VALORACI N

La relación calidad-precio es muy adecuada, ya que las prestaciones que nos ofrece esta tarjeta bien valen el precio al que se está vendiendo.

Instalación:
Accesorios:
Calidad de sonido:
Software:
Precio:

TOTAL:

Hercules Game Theater XP

Esta tarjeta está diseñada para un mercado más profesional. Por ello, integra multitud de detalles en su fabricación. Muestra de ello es el *rack* que incluye la tarjeta. Externo, con un atractivo diseño y una alta capacidad, gracias a él la tarjeta se asemeja más a una estación de sonido.

Se basa en el *chip* Cristal CS4630, que permite una calidad de muestreo de 48 KHz. Una característica excelente es el soporte que incluye para dos, cuatro o seis altavoces con descodificador Dolby Digital. Otro aspecto que destacar es la presencia de soporte DirectSound 3D, EAX 2.0, A3D e I3DL2; además, nos permite realizar el posicionamiento interactivo de 2 o 4 altavoces. También se ha añadido un motor de síntesis con 64 voces vía hardware, además de 8 Mbytes de *samples* MIDI en la *wavetable*.

Los fabricantes han incluido una gran cantidad de entradas y salidas, entre las que destacan, además de las analógicas ya habituales, RCA, las digitales S/PDIF, MIDI y dos utilísimas salidas USB que nos permitirán ampliar sus posibilidades conectándola con diversos dispositivos que incluyan esta conexión. Podemos,



Tabla de caracter sticas

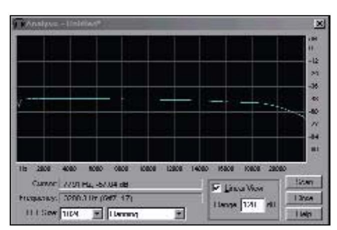
Fabricante	**Creative**	**Genius**	**Hercules**	**Hercules**	**Leadtek**
Modelo	**Sound Blaster Live! Platinum 5.1**	**Sound Maker Live 5.1**	**Maxi Sound Muse**	**Game Theater XP**	**Winfast 6X Sound**
Distribuidor	Creative Labs	UMD	Hércules	Hércules	Choose & Buy
Teléfono	91 662 51 16	902 011 250	902 118 036	902 118 036	91 369 84 00
Precio (pesetas/euros)	44.892/269,80	4.950/29,75	6.989/42	39.989/240,33	6.844/41,13
Aceleración 3D vía hardware	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Full Duplex	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Entradas/salidas analógicas	10	5	5	9	5
Entradas/salidas digitales SPDIF	4	1	0	2	2
USB	No	No	No	Sí	No
Entradas/Salidas RCA	2	3	0	10	2
WaveTable	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Rack	Sí	No	No	Sí	No
Bits de resolución	16	32	16	16	16
Conexión	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI
Software	Controladores, Rage Rally, MDK2, Future Beat	Controladores, Windows Audio, Software Yamaha S-YXG50	Controladores, Yamaha XgStudio, Medis Station	Controladores, paquete de juegos Gameloft, Sensaura Virtual Ear, Power DVD, MusicMatch Jukebox, Yamaha Soft Sinthesizer, Sonic Foundry Siren, Kookaraoke Lite, Jukebox Magic Play	Controladores

(*) Este precio incluye el módulo óptico.

por ejemplo, conectar reproductores MP3 USB para realizar descargas a alta velocidad. Todas estas características casi le confieren la categoría de tarjeta profesional.

En el apartado de software, encontramos Music Match, con el que podremos descargar, grabar y reproducir música digital MP3, Siren Jukebox Xpress, un sistema de gestión de música digital, y una herramienta de reproducción de software para archivos MP3, WMA y WAV. Finalmente, con Yamaha XGStudio tendremos un interfaz digital para la reproducción de archivos MIDI.

Terratec SoundSystem 512i Digital

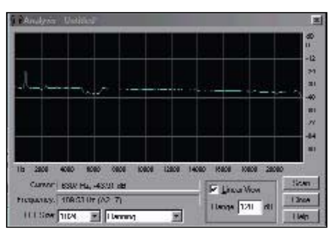


▲ ***Pequeñas deficiencias en la generación de tonos graves.***

La conocida empresa alemana Terratec tiene a disposición del usuario una amplia gama de tarjetas de sonido adaptadas a sus diferentes necesidades. La que aquí analizamos está destinada principalmente al usuario doméstico. Ofrece la posibilidad de conectar hasta cuatro altavoces para conseguir un estupendo sonido cuadrafónico o envolvente que hará las delicias de todos aquellos aficionados a la música y a las películas en DVD. Cabe decir que incluye soportes para EAX, A3D y Direct Sound 3D.

Por otro lado, destaca la inclusión, además de los conectores analógicos, de una salida óptica digital con formato S/PDIF. Ésta es la que nos permite efectuar grabaciones en dispositivos externos que presenten una tasa de muestreo de 48 KHz. De esta forma no tenemos ninguna pérdida y, además, conseguimos grabaciones a 44 KHz. Con este método se consigue una calidad de Compact Disc.

Por otro lado, dispone de 128 voces con las que podremos reproducir sonido en tiempo real gracias a la interfaz integrada MIDI y a los controladores DirectSound que se incluyen con la tarjeta. En el CD en el que encontramos los controlado-



▲ ***Encuentra dificultades en la representación de las frecuencias que rodean los 6.000 Hz.***

res también tenemos un programa llamado S-YXG50, perteneciente a la empresa Yamaha, que pone a nuestra disposición un sintetizador *wavetable* y el MusicMatch Jukebox con el que podremos disfrutar de nuestra selección de música favorita en el ordenador.

VALORACI N

Esta tarjeta nos ofrece un amplio margen de posibilidades junto con una buena reproducción del sonido. El precio se ajusta bastante a las características que nos ofrece Hércules en su tarjeta.

Instalación:
Accesorios:
Calidad de sonido:
Software:
Precio:

TOTAL:

VALORACI N

La relación calidad-precio de esta tarjeta es muy buena, dado que se han incluido características de gama alta, como la salida S/PDIF.

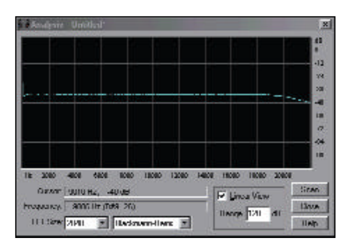
Instalación:
Accesorios:
Calidad de sonido:
Software:
Precio:

TOTAL:

Terratec	**Terratec**	**Zoltrix**	**Zoltrix**
SoundSystem 512i digital	**SoundSystem DMX Xfire 1024**	**Nightingale Pro6**	**Nightingale Sound**
Terratec	Terratec	Zoltrix	Zoltrix
93 861 65 90	93 861 65 90	902 120 164	902 120 164
7.900/47,47	12.900/77,53	8.990/54	6.990/42 (*)
Sí	Sí	Si	Si
Sí	Sí	Sí	Sí
5	5	5	5
1	1	2	2
No	No	No	No
0	0	2	1
Sí	Sí	Sí	Sí
No	No	No	No
16	16	16	16
PCI	PCI	PCI	PCI
Yamaha S-YXG50, MusicMatch JukeBox	Controladores, Sensaura 3D, Wavelab Lite, MusicMatch Jukebox	Controladores, WinDVD, Audio Rack	Controladores, Audio Rack

Terratec SoundSystem DMX Xfire 1024

En este modelo de la casa Terratec podemos ver que soporta la mayoría de los estándares de sonido 3D disponibles en el mercado, tales como A3D 1.0, DS3D. EAX 1.0, EAX 2.0, que pueden ser acelerados a través de tecnologías tales como Multidrive, Macro FX o EviromentFX. Esta cualidad nos permite liberar de exceso de trabajo a la CPU. Además de disponer de cuatro canales, también se ha incluido un *wavetable* gracias al cual podremos cargar grupos de sonidos propios, en lugar de utilizar los convencionales que generalmente vienen de fábrica al adquirir la tarjeta de sonido.
Analizando la tarjeta más en profundidad, encontramos una característica que nos permitirá trabajar con sistemas externos de calidad alta y con la que podemos sincronizar automáticamente el dispositivo. Hablamos de la integración de una salida en formato S/PDIF. La velocidad de sincronización del aparato es de 32, 44.1 y 48 KHz. Como aliciente, también podemos disponer de la información en tiempo real acerca del estado de la entrada



▲ Gran calidad con una bajada a los 20.000 Hz.

digital. Esta información la obtenemos a través del software incluido en el CD, con el que también podremos configurar la placa base según nuestras preferencias o simplificar en gran medida el almacenamiento de la configuración para utilizarla cuando deseemos.

VALORACIÓN

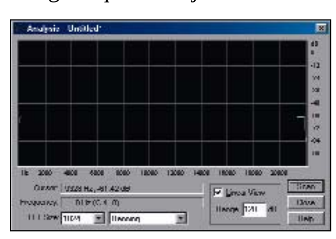
Nos encontramos ante una tarjeta con una calidad aceptable que tiene un pie en el campo profesional.

Instalación:
Accesorios:
Calidad de sonido:
Software:
Precio:

TOTAL:

Zoltrix Nightingale Pro6

Esta compañía ha demostrado en esta comparativa la alta calidad de sus tarjetas de sonido. En este caso, nos encontramos ante Nightingale Pro6, una tarjeta con unas grandes prestaciones y buena calidad en lo que a sonido se refiere. Aunque no incorpora un *rack*, como podemos ver en otras de las tarjetas que recientemente se han sacado al mercado, sí se ha dispuesto un módulo óptico independiente del dispositivo que viene incluido con éste. Gracias a él podremos conectar diferentes dispositivos, tales como MiniDisc, que empleen esta tecnología; además, incluye dos conectores RCA. Este módulo se conecta a la tarjeta y se coloca en una ranura de expansión en la parte posterior del ordenador. Por otro lado, los fabricantes también han adjuntado un cable óptico para utilizar con este módulo.
Nightingale Pro6 emplea una extensión HRTF 3D con 6 canales para poder conectar un sistema de altavoces 5.1 con el que poder disfrutar del mejor sonido con nuestras películas DVD y con nuestra selección de vídeos o de música favoritos. Es compatible con Microsoft DirectSound 3D, la interfaz A3D y EAX, por lo que también podremos disfrutar del sonido 3D de nuestros juegos preferidos.
Al igual que la tarjeta de Zoltrix



▲ Estupenda reproducción de los sonidos demostrada en el Cool Edit.

que analizamos a continuación, incorpora software de manejo de las funciones disponibles con nuestra tarjeta, tales como activar o desactivar los 6 altavoces o la función de Karaoke que tenemos disponible.

VALORACIÓN

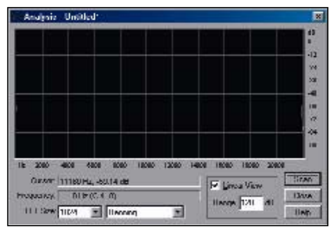
Con esta tarjeta de alta calidad que incorpora un módulo óptico y 6 canales podremos disfrutar del mejor sonido.

Instalación:
Accesorios:
Calidad de sonido:
Software:
Precio:

TOTAL:

Zoltrix Nightingale Sound

A pesar de llevar ya un tiempo en el mercado, ésta es sin duda la tarjeta que mejores resultados ha tenido en las pruebas a las que la hemos sometido.
Emplea el sistema Nightingale, que utiliza la extensión HRTF 3D como tecnología para mejorar el sistema tradicional de audio posicional en 3D, pasando de dos a cuatro altavoces. Esta tecnología, junto con su compatibilidad con la interfaz A3D, hace que el oyente pueda experimentar el sonido de una forma verdaderamente realista.
En cuestión de software, cabe decir que la tarjeta viene con una interfaz Audio Rack intuitiva y fácil de utilizar, con la que podremos controlar todas las funciones de audio desde el ordenador. También permite el acceso total al control y reproducción de archivos MP3, MIDI, Wave y CD de audio con sólo señalar y hacer clic.
Dispone de un módulo portátil que se compra independientemente de la tarjeta y que nos permite grabar y reproducir en formato MP3. El módulo óptico digital nos permite grabar y reproducir la música MP3 preferida en el reproductor MiniDisc. El juego de accesorios incluye un cable óptico digital. Nightingale admite cuatro canales independientes. Con un descodificador software AC-3 5.1 para DVD (no incluido), cuatro altavoces y un sistema *subwoofer*, es la solución más económica para convertir el ordenador en una espectacular experiencia de cine doméstico.



▲ Al igual que su hermana, Pro6, presenta una gran calidad.

VALORACIÓN

Nightingale Sound tiene una excelente calidad de sonido con un precio muy accesible.

Instalación:
Accesorios:
Calidad de sonido:
Software:
Precio:

TOTAL:

¡Música maestro!
Tarjetas de sonido

El desarrollo de las aplicaciones multimedia y, en especial, el fen meno MP3, ha llevado a las controladoras de sonido a una posici n de privilegio entre los dispositivos de un PC.

En la actualidad, a diferencia de hace unos años, la inclusión de una tarjeta o controladora de sonido se hace indispensable si se quiere sacar el mínimo provecho a un equipo doméstico. Actualmente, coexisten multitud de tecnologías y aplicaciones, como pueden ser los contenidos multimedia, videoconferencia, el DVD o el formato MP3; que han provocado la necesidad de una tarjeta de sonido que se adapte a nuestras necesidades. Por esta razón, la elección de un dispositivo de este tipo resulta de vital importancia. A pesar de que la mayoría no son especialmente caras (las no profesionales), una buena tarjeta de sonido puede durarnos años sin que tengamos necesidad de actualizarla.

Sin embargo, la mayor parte de los usuarios, experimentados o no, desconocen las características y los elementos diferenciales de estos dispositivos. Para aclarar las dudas que pueda haber en torno a este tema, conviene que empecemos desde lo más básico, comentando los diferentes formatos y procesos que intervienen en la reproducción o manipulación de los ficheros de audio.

¿Cómo se produce el sonido?

Cualquier tipo de sonido tiene su origen en una vibración, sea de la naturaleza que sea. Por ejemplo, al golpear dos platillos, la vibración de un sólido se transmite con facilidad a un medio mucho menos rígido, como es el aire. Las vibraciones se transmiten por el aire, en forma de ondas, hasta llegar a nuestro tímpano, que es el primer filtro antes de llegar a nuestro oído interno, que es el que realmente «descodifica» la señal. Estas ondas tienen una serie de características fundamentales que son las que nos van a permitir estudiar su incidencia en nuestro tímpano, el receptor final.

Existen dos características fundamentales a la hora de analizar una onda. La primera de ellas es la frecuencia, esto es, el número de oscilaciones o vibraciones de la onda por unidad de tiempo; se representa en Herzios. Esta magnitud está íntimamente relacionada con lo grave o agudo del sonido; cuanto mayor sea la frecuencia, más agudo es el sonido y, lógicamente, cuanto menor sea la frecuencia más grave será.

La segunda característica es la amplitud de onda; ésta es la máxima elongación que alcanza la onda a lo largo de su periodo y está directamente relacionada con el volumen del sonido. Cuanto mayor sea esa amplitud, mayor será el volumen del sonido.

Las posibilidades de emitir sonidos diferentes y de distintas magnitudes son infinitas. Sin embargo, la capacidad del oído humano es bastante limitada; de hecho, el rango de frecuencias que es capaz de reconocer nuestro oído es de 20 Hz hasta 20 KHz.

Otra característica que es fundamental considerar en el terreno que nos ocupa es la naturaleza de la onda de sonido: es analógica. ¿Qué quiere decir esto? Significa que tiene infinitos estados, a diferencia del digital, que tan sólo tiene dos. Esto representa un problema a la hora de trabajar con sonido, ya que nuestro equipo sólo entiende información digital y no analógica. Por ello debemos convertir el sonido de un formato a otro.

Conversor analógico-digital

Para que nuestro equipo pueda trabajar sobre un fichero de audio, necesitamos realizar una conversión analógico-digital. Debemos convertirlo en un conjunto de valores concretos, infinito, debido a la naturaleza continua de las ondas de sonido. La primera operación es realizar un muestreo de la señal y representar los valores obtenidos



▲ *Los diferentes conectores de una tarjeta de sonido cada vez son más importantes.*

con unos y ceros. Ese muestreo se realiza con distintas frecuencias; cuanto mayor sea la frecuencia, mayor es la exactitud del muestreo.
Para que esta operación sea fiable, se realiza con una frecuencia equivalente al doble de la que queremos representar. Es decir, si queremos reproducir la voz humana (20 Hz-20 KHz), entonces muestrearemos la señal con una frecuencia de 40 KHz. La razón es que ningún circuito es totalmente limpio, tiene interferencias de todo tipo, campos magnéticos, ruidos, etc. Un ejemplo muy claro de esta técnica es la línea telefónica, que en teoría soporta un ancho de banda de 44,1 KHz.
De esta operación se encargan los ADC, cuyas siglas significan conversor analógico digital, que se encarga de recibir las señales ya eléctricas y asignarle a cada nivel de tensión un valor que se almacenará en memoria. El ADC puede ser de 8, 9, 10 bits o más. Cuanto mayor sea el número, mejor, ya que podremos diferenciar un número mayor de estados y por tanto reproducir un rango mayor de sonidos. Habrá más precisión a la hora de reproducir cualquier sonido.

Conversión digital-analógica

El sentido contrario plantea un problema similar. Tenemos que reproducir un sonido analógico partiendo de unos datos o información digital. De esta operación se encargan los DAC o conversores digitales-analógicos, que realizan la operación inversa a los ADC. Es decir, recogen un número variable de bits y, según sea el valor, se asigna una tensión concreta. Cuanto mayor sea el número de bits que es capaz de manejar el DAC, más precisa será la señal reproducida.
Lógicamente, en este punto entran en juego los altavoces, últimos reproductores de la señal de audio.



▲ *En la gama alta se incluyen amplificadores y RACs para mejorar el rendimiento.*

¿Como funcionan los altavoces? Si recordáis los apuntes de física del instituto, un circuito eléctrico genera un campo magnético. Si observamos los altavoces podremos darnos cuenta de que están formados por una circuitería bastante compleja y algunos imanes. Al circular corriente alterna por el circuito se produce una variación en el campo magnético de los imanes que es lo que provoca el movimiento de las distintas membranas de los altavoces y generamos así sonido.
Concretando, el DAC recibe la información en formato digital. Según sea esa información, transmite una cantidad de tensión concreta, que al circular por el altavoz genera un cambio en el campo magnético que, a su vez, consigue que se muevan las membranas, generando así sonido.

Elementos y características

Los elementos más destacables de una tarjeta de sonido son, además de los ya mencionados DAC y ADC, DSP (*Digital Sound Processor*) o procesador de sonido digital, que funciona de manera análoga a un procesador gráfico; es decir, descarga de trabajo al procesador de nuestro equipo. También podemos encontrar pastillas de memoria RAM y ROM.
En cuanto a sus características, la primera de ellas y más importante es que sea *full duplex*. Esto implica que pueda captar y reproducir sonido al mismo tiempo, detalle de gran importancia para actividades como la videoconferencia.
Otro detalle importante de este tipo de dispositivos es el número y tipo de conexiones. La última generación de tarjetas de sonido incluyen lo que se denomina S/PDIF (Sony/Philips Digital Interface). Se trata de un nuevo estándar desarrollado por las dos marcas mencionadas para el intercambio de sonido digital. En cuanto al resto de conectores, los más extendidos son RCA, utilizado para conectar equipos de audio clásicos como puede ser nuestra cadena de música, MIDI y tres mini jacks (auriculares, micrófono, y *Line in*).

Creative Sound Blaster Live! Platinum 5.1

De la mano de la prestigiosa firma en el campo multimedia Creative Labs llega esta tarjeta de sonido, con unas buenas características y una calidad de sonido que hará las delicias de todos aquellos que desean disfrutar del mejor sonido Dolby Surround Multicanal digital sin necesidad de adquirir un decodificador adicional.



▼ *Uno de los más completos dispositivos de sonido.*

Vocabulario

A3D: API (*Application Program Interface*) que permite emular efectos de sonido 3D sobre dos altavoces y mejora el posicionamiento dimensional con cuatro. Los creadores de juegos lo usan para darles un mayor realismo.

ADC: Conversor analógico digital.

DAC: Conversor digital analógico.

Direct Sound 3D o DS3D: API de Microsoft que, por medio de los módulos *DirectSound* y *DirectMusic*, acelera por hardware el sonido y la música generados por la tarjeta.

EAX o *Environmental Audio Extensions*: APIs definidas por Creative Labs que se utilizan para mejorar el sonido 3D de sus tarjetas. Recientemente se ha lanzado la versión 2.0.

Elongación: Alargamiento relativo al eje de referencia (X) de la onda de sonido.

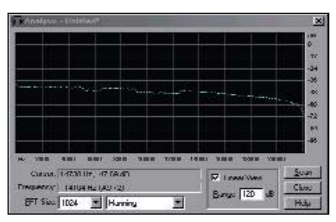
EMU10K1: *Chipset* diseñado por Creative Labs, encargado de implementar el sistema EAX y liberar al procesador de la máquina de esas labores.

MIDI o *Musical Instrument Digital Interface*: Protocolo para la transmisión y tratamiento de música. Estos ficheros tienen menor tamaño y una calidad similar a la de un fichero WAV.

Rack: Módulo adicional con entradas y salidas extra.

Síntesis por tabla de ondas o *Wavetable*: Se refiere a muestras digitales de instrumentos que anteriormente fueron generados por instrumentos reales.

S/PDIF o *Sony and Philips Digital Interconnect Format*: Conector que permite utilizar diferentes dispositivos digitales junto a la tarjeta de sonido.


▲ *Se aprecia un declive a medida que aumenta la frecuencia.*

La tarjeta consta de tres entradas analógicas, una salida/entrada de «micro» y un puerto para juegos. Como aliciente para el comprador, los fabricantes han incluido un *rack* interno que integra características que le incluyen dentro de la gama profesional.

Este dispositivo nos permite, entre otras muchas cosas, conectar dispositivos de audio digitales externos mediante entrada/salida óptica o RCA, controlar el PC por infrarrojos mediante el control remoto que viene incluido con el paquete, controlar el volumen de los auriculares o conectar dispositivos MIDI. También está preparada para utilizar 64 canales acelerados por hardware de manera simultánea. Por otro lado, utiliza el procesador EMU10K1 propio de la empresa Creative.

En cuestión de software tampoco se han quedado cortos, ya que han incluido una amplia selección de programas de tratamiento y creación de música en diferentes formatos y hasta la versión completa del juego *Alien versus Predator*.

VALORACIÓN

Esta es una tarjeta, sin duda, de alta calidad, demostrada en las pruebas a las que la hemos sometido.

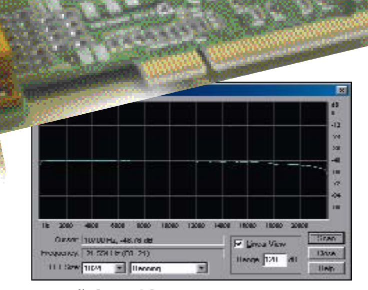
Instalación:
Accesorios:
Calidad de sonido:
Software:
Precio:

TOTAL:

Genius Sound Maker Live 5.1

Esta solución se encuentra ubicada dentro de la gama doméstica de tarjetas de sonido disponibles en el mercado. La conocida marca Genius ha sacado al mercado esta tarjeta de sonido que cuenta con 32 bits de resolución y dispone de una salida de audio múltiple de hasta 6 altavoces conectados al mismo tiempo. Con ella podemos disfrutar del mejor sonido con nuestros juegos 3D, al mismo tiempo que está preparada para soportar juegos con efectos A3D y DirectSound3D.

Uno de sus puntos más favorables, además de su estupendo precio, es que dispone de la Tecnología Interactiva Q3D con la que el usuario puede conseguir un espacio de sonido posicional 3D a su alrededor. También cabe mencionar que esta tarjeta consigue que las aplicaciones 2D puedan ser reproducidas en sonido 3D y, por otro lado, consigue mejorar el *playback* estéreo reproduciendo una señal de salida con gran realismo. Los fabricantes han incluido con la tarjeta un cable de audio de nueve pines con tres salidas para conectar el sistema de altavoces.


▲ *Señal estable aunque presenta una bajada al superar los 18.000 Hz.*

En los resultados obtenidos en las pruebas a las que hemos sometido a la tarjeta encontramos algunas deficiencias en la reproducción, aunque en general ésta es buena hasta que llega a los 16.000 Hz, en los que comienza a sufrir una leve caída.

VALORACIÓN

Opciones de expansión algo ajustadas, aunque dispone de una calidad de sonido y un precio muy buenos.

Instalación:
Accesorios:
Calidad de sonido:
Software:
Precio:

TOTAL:

Leadtek Winfast 6X Sound

Esta tarjeta, a pesar de estar englobada dentro de la gama doméstica, posee cualidades que podrían aumentar su categoría. Por desgracia, a pesar de ser una de las propuestas más atractivas de esta comparativa, no hemos tenido la oportunidad de analizarla en nuestro laboratorio debido a que se trata de una versión *beta* y los controladores no eran reconocidos. Incluye una salida en formato S/PDIF y una entrada con este formato, así como dos conectores RCA incluidos en un módulo aparte de la tarjeta y que va conectado a ella directamente. Dispone, por supuesto, del resto de conectores típicos de una tarjeta de estas características, como dos salidas, dos entradas y un puerto de juegos. Está basada en el chip 8738-6ch y es compatible con los estándares de aceleración vía hardware Direct Sound 3D, EAX y A3D. El precio es ajustado. Cuesta 5.900 pesetas (35,45 euros), y nos ofrece una gran cantidad de posibilidades, además de incluir un cable para los conectores digitales. En España la distribuye Cose & Buy (Tfn. 91 369 84 00).

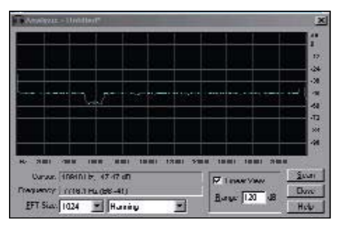
En cuestión de software, además de los controladores para la tarjeta, los fabricantes han incluido S-YXG50, de la casa Yamaha, que es un sintetizador *wavetable*, y la aplicación Windows Audio Software.

Hercules Maxi Sound Muse

Esta tarjeta de 16 bits está preparada para poder escuchar audio en Internet. Está destinada a usuarios domésticos que precisen de un sonido de gran calidad en sus juegos y que no necesiten disponer de cualidades más avanzadas, propias de tarjetas de sonido profesionales. Uno de sus puntos fuertes, que seguro a más de uno le resultará muy útil, es la presencia de un soporte para sonido cuadrafónico. Esto, junto con la característica de ser compatible con las librerías DirectSound, DirectMusic y Direct X Audio de Microsoft, permite que podamos disfrutar de la mayor parte de los juegos existentes en el mercado. Una de las cosas que echamos en falta, sobre todo teniendo en cuenta que otros modelos de la misma marca sí que la incluyen, es la ausencia de una salida digital.

Por otro lado, dispone de un soporte de audio Legacy que nos permite ejecutar juegos más antiguos que funcionan en modo DOS, al igual que tiene soporte para los estándares EAX 1.0 y A3D 1.0, que permiten que el sonido sea los más real y espectacular posible.

Dispone de una calidad de reproducción de audio de 48 KHz y la placa presenta dos salidas analógicas para los cuatro altavoces y dos entradas, además de encon-



▲ ***Podemos apreciar defectos significativos en la caída a los 6.000 Hz.***

trarnos un puerto para juegos. En cuestión de software incluido en el paquete encontramos programas como Yamaha Xgstudio, que nos permite reproducir en formato MIDI, o Media Station, con el que podemos reproducir y grabar ficheros MIDI y WAV. No tiene una gran cantidad de software, pero éste ha sido bien escogido.

VALORACI N

La relación calidad-precio es muy adecuada, ya que las prestaciones que nos ofrece esta tarjeta bien valen el precio al que se está vendiendo.

Instalación:
Accesorios:
Calidad de sonido:
Software:
Precio:

TOTAL:

Hercules Game Theater XP

Esta tarjeta está diseñada para un mercado más profesional. Por ello, integra multitud de detalles en su fabricación. Muestra de ello es el *rack* que incluye la tarjeta. Externo, con un atractivo diseño y una alta capacidad, gracias a él la tarjeta se asemeja más a una estación de sonido.

Se basa en el *chip* Cristal CS4630, que permite una calidad de muestreo de 48 KHz. Una característica excelente es el soporte que incluye para dos, cuatro o seis altavoces con descodificador Dolby Digital. Otro aspecto que destacar es la presencia de soporte DirectSound 3D, EAX 2.0, A3D e I3DL2; además, nos permite realizar el posicionamiento interactivo de 2 o 4 altavoces. También se ha añadido un motor de síntesis con 64 voces vía hardware, además de 8 Mbytes de *samples* MIDI en la *wavetable*.

Los fabricantes han incluido una gran cantidad de entradas y salidas, entre las que destacan, además de las analógicas ya habituales, RCA, las digitales S/PDIF, MIDI y dos utilísimas salidas USB que nos permitirán ampliar sus posibilidades conectándola con diversos dispositivos que incluyan esta conexión. Podemos,



Tabla de caracter sticas

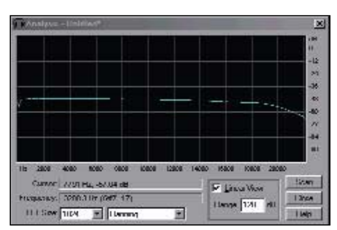
Fabricante	**Creative**	**Genius**	**Hercules**	**Hercules**	**Leadtek**
Modelo	**Sound Blaster Live! Platinum 5.1**	**Sound Maker Live 5.1**	**Maxi Sound Muse**	**Game Theater XP**	**Winfast 6X Sound**
Distribuidor	Creative Labs	UMD	Hércules	Hércules	Choose & Buy
Teléfono	91 662 51 16	902 011 250	902 118 036	902 118 036	91 369 84 00
Precio (pesetas/euros)	44.892/269,80	4.950/29,75	6.989/42	39.989/240,33	6.844/41,13
Aceleración 3D vía hardware	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Full Duplex	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Entradas/salidas analógicas	10	5	5	9	5
Entradas/salidas digitales SPDIF	4	1	0	2	2
USB	No	No	No	Sí	No
Entradas/Salidas RCA	2	3	0	10	2
WaveTable	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Rack	Sí	No	No	Sí	No
Bits de resolución	16	32	16	16	16
Conexión	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI
Software	Controladores, Rage Rally, MDK2, Future Beat	Controladores, Windows Audio, Software Yamaha S-YXG50	Controladores, Yamaha XgStudio, Medis Station	Controladores, paquete de juegos Gameloft, Sensaura Virtual Ear, Power DVD, MusicMatch Jukebox, Yamaha Soft Sinthesizer, Sonic Foundry Siren, Kookaraoke Lite, Jukebox Magic Play	Controladores

(*) Este precio incluye el módulo óptico.

por ejemplo, conectar reproductores MP3 USB para realizar descargas a alta velocidad. Todas estas características casi le confieren la categoría de tarjeta profesional.

En el apartado de software, encontramos Music Match, con el que podremos descargar, grabar y reproducir música digital MP3, Siren Jukebox Xpress, un sistema de gestión de música digital, y una herramienta de reproducción de software para archivos MP3, WMA y WAV. Finalmente, con Yamaha XGStudio tendremos un interfaz digital para la reproducción de archivos MIDI.

Terratec SoundSystem 512i Digital



▲ ***Pequeñas deficiencias en la generación de tonos graves.***

La conocida empresa alemana Terratec tiene a disposición del usuario una amplia gama de tarjetas de sonido adaptadas a sus diferentes necesidades. La que aquí analizamos está destinada principalmente al usuario doméstico. Ofrece la posibilidad de conectar hasta cuatro altavoces para conseguir un estupendo sonido cuadrafónico envolvente que hará las delicias de todos aquellos aficionados a la música y a las películas en DVD. Cabe decir que incluye soportes para EAX, A3D y Direct Sound 3D.

Por otro lado, destaca la inclusión, además de los conectores analógicos, de una salida óptica digital con formato S/PDIF. Ésta es la que nos permite efectuar grabaciones en dispositivos externos que presenten una tasa de muestreo de 48 KHz. De esta forma no tenemos ninguna pérdida y, además, conseguimos grabaciones a 44 KHz. Con este método se consigue una calidad de Compact Disc.

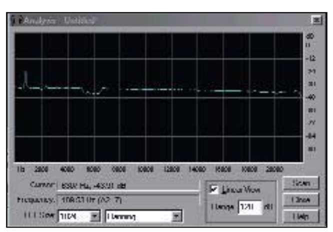
Por otro lado, dispone de 128 voces con las que podremos reproducir sonido en tiempo real gracias a la interfaz integrada MIDI y a los controladores DirectSound que se incluyen con la tarjeta. En el CD en el que encontramos los controladores también tenemos un programa llamado S-YXG50, perteneciente a la empresa Yamaha, que pone a nuestra disposición un sintetizador *wavetable* y el MusicMatch Jukebox con el que podremos disfrutar de nuestra selección de música favorita en el ordenador.

VALORACI N

Esta tarjeta nos ofrece un amplio margen de posibilidades junto con una buena reproducción del sonido. El precio se ajusta bastante a las características que nos ofrece Hércules en su tarjeta.

Instalación:
Accesorios:
Calidad de sonido:
Software:
Precio:

TOTAL:



▲ ***Encuentra dificultades en la representación de las frecuencias que rodean los 6.000 Hz.***

Terratec	Terratec	Zoltrix	Zoltrix
SoundSystem 512i digital	**SoundSystem DMX Xfire 1024**	**Nightingale Pro6**	**Nightingale Sound**
Terratec	Terratec	Zoltrix	Zoltrix
93 861 65 90	93 861 65 90	902 120 164	902 120 164
7.900/47,47	12.900/77,53	8.990/54	6.990/42 (*)
Sí	Sí	Si	Si
Sí	Sí	Sí	Sí
5	5	5	5
1	1	2	2
No	No	No	No
0	0	2	1
Sí	Sí	Sí	Sí
No	No	No	No
16	16	16	16
PCI	PCI	PCI	PCI
Yamaha S-YXG50, MusicMatch JukeBox	Controladores, Sensaura 3D, Wavelab Lite, MusicMatch Jukebox	Controladores, WinDVD, Audio Rack	Controladores, Audio Rack

VALORACI N

La relación calidad-precio de esta tarjeta es muy buena, dado que se han incluido características de gama alta, como la salida S/PDIF.

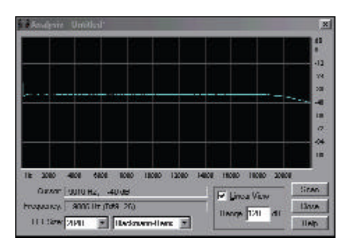
Instalación:
Accesorios:
Calidad de sonido:
Software:
Precio:

TOTAL:

Terratec SoundSystem DMX Xfire 1024

En este modelo de la casa Terratec podemos ver que soporta la mayoría de los estándares de sonido 3D disponibles en el mercado, tales como A3D 1.0, DS3D. EAX 1.0, EAX 2.0, que pueden ser acelerados a través de tecnologías tales como Multidrive, Macro FX o EviromentFX. Esta cualidad nos permite liberar de exceso de trabajo a la CPU. Además de disponer de cuatro canales, también se ha incluido un *wavetable* gracias al cual podremos cargar grupos de sonidos propios, en lugar de utilizar los convencionales que generalmente vienen de fábrica al adquirir la tarjeta de sonido.

Analizando la tarjeta más en profundidad, encontramos una característica que nos permitirá trabajar con sistemas externos de calidad alta y con la que podemos sincronizar automáticamente el dispositivo. Hablamos de la integración de una salida en formato S/PDIF. La velocidad de sincronización del aparato es de 32, 44.1 y 48 KHz. Como aliciente, también podemos disponer de la información en tiempo real acerca del estado de la entrada digital. Esta información la obtenemos a través del software incluido en el CD, con el que también podremos configurar la placa base según nuestras preferencias o simplificar en gran medida el almacenamiento de la configuración para utilizarla cuando deseemos.


▲ Gran calidad con una bajada a los 20.000 Hz.

VALORACIÓN

Nos encontramos ante una tarjeta con una calidad aceptable que tiene un pie en el campo profesional.

Instalación:
Accesorios:
Calidad de sonido:
Software:
Precio:

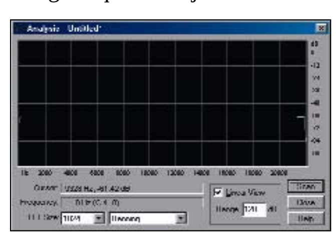
TOTAL:

Zoltrix Nightingale Pro6

Esta compañía ha demostrado en esta comparativa la alta calidad de sus tarjetas de sonido. En este caso, nos encontramos ante Nightingale Pro6, una tarjeta con unas grandes prestaciones y buena calidad en lo que a sonido se refiere. Aunque no incorpora un *rack*, como podemos ver en otras de las tarjetas que recientemente se han sacado al mercado, sí se ha dispuesto un módulo óptico independiente del dispositivo que viene incluido con éste. Gracias a él podremos conectar diferentes dispositivos, tales como MiniDisc, que empleen esta tecnología; además, incluye dos conectores RCA. Este módulo se conecta a la tarjeta y se coloca en una ranura de expansión en la parte posterior del ordenador. Por otro lado, los fabricantes también han adjuntado un cable óptico para utilizar con este módulo.

Nightingale Pro6 emplea una extensión HRTF 3D con 6 canales para poder conectar un sistema de altavoces 5.1 con el que poder disfrutar del mejor sonido con nuestras películas DVD y con nuestra selección de vídeos o de música favoritos. Es compatible con Microsoft DirectSound 3D, la interfaz A3D y EAX, por lo que también podremos disfrutar del sonido 3D de nuestros juegos preferidos.

Al igual que la tarjeta de Zoltrix que analizamos a continuación, incorpora software de manejo de las funciones disponibles con nuestra tarjeta, tales como activar o desactivar los 6 altavoces o la función de Karaoke que tenemos disponible.


▲ Estupenda reproducción de los sonidos demostrada en el Cool Edit.

VALORACIÓN

Con esta tarjeta de alta calidad que incorpora un módulo óptico y 6 canales podremos disfrutar del mejor sonido.

Instalación:
Accesorios:
Calidad de sonido:
Software:
Precio:

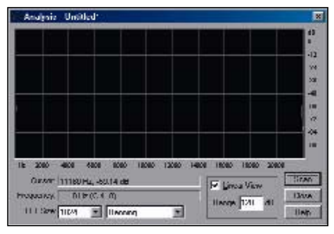
TOTAL:

Zoltrix Nightingale Sound

A pesar de llevar ya un tiempo en el mercado, ésta es sin duda la tarjeta que mejores resultados ha tenido en las pruebas a las que la hemos sometido. Emplea el sistema Nightingale, que utiliza la extensión HRTF 3D como tecnología para mejorar el sistema tradicional de audio posicional en 3D, pasando de dos a cuatro altavoces. Esta tecnología, junto con su compatibilidad con la interfaz A3D, hace que el oyente pueda experimentar el sonido de una forma verdaderamente realista.

En cuestión de software, cabe decir que la tarjeta viene con una interfaz Audio Rack intuitiva y fácil de utilizar, con la que podremos controlar todas las funciones de audio desde el ordenador. También permite el acceso total al control y reproducción de archivos MP3, MIDI, Wave y CD de audio con sólo señalar y hacer clic.

Dispone de un módulo portátil que se compra independientemente de la tarjeta y que nos permite grabar y reproducir en formato MP3. El módulo óptico digital nos permite grabar y reproducir la música MP3 preferida en el reproductor MiniDisc. El juego de accesorios incluye un cable óptico digital. Nightingale admite cuatro canales independientes. Con un descodificador software AC-3 5.1 para DVD (no incluido), cuatro altavoces y un sistema *subwoofer*, es la solución más económica para convertir el ordenador en una espectacular experiencia de cine doméstico.


▲ Al igual que su hermana, Pro6, presenta una gran calidad.

VALORACIÓN

Nightingale Sound tiene una excelente calidad de sonido con un precio muy accesible.

Instalación:
Accesorios:
Calidad de sonido:
Software:
Precio:

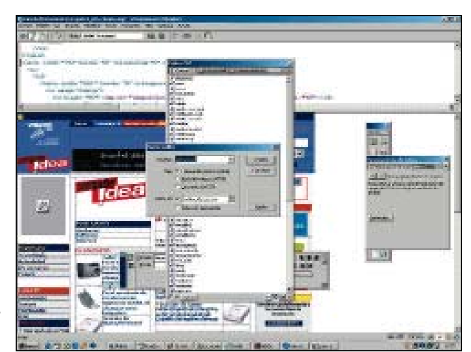
TOTAL:

MEDIO

Uso de hojas de estilo en cascada en Dreamweaver

Con unos sencillos pasos podemos crear hojas de estilos en cascada para usar con los textos de nuestra página, ahorrando tiempo y manipulando eficazmente un gran número de documentos a la vez.

PASO 1 Creación de una hoja de estilo

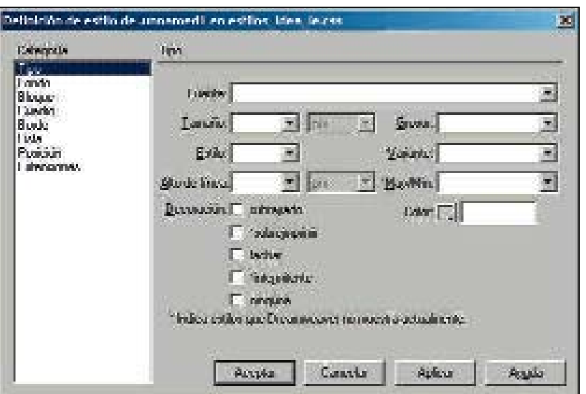


Las hojas de estilo CSS ofrecen numerosas ventajas a la hora de manipular el texto en diseño de una página. Permiten definir muchas propiedades que no se pueden controlar utilizando sólo HTML, como pueden ser los tamaños de los tipos, fondo de imagen, sangrados de texto y otras muchas, que la convierten en una herramienta imprescindible en las webs actuales.

Para crear hojas de estilo en Dreamweaver, despliega el menú *Ventana* y selecciona la opción *Estilos CSS*. Aparecerá una ventana de diálogo con tres pestañas. Escoge la pestaña llamada *Estilos CSS*. Una vez en ella, nos dirigimos a la parte inferior de la misma, donde hay tres botones activos. El del medio crea un *Nuevo estilo*. Pulsándolo accederemos a otra ventana de diálogo, donde daremos nombre a nuestro primer estilo o clase, dejando el resto de opciones en la asignación que nos hace el programa por defecto. Pulsando el botón de aceptar pasaremos a otra ventana, donde nos darán las opciones para guardar nuestra nueva hoja de estilos. Le asignamos un nombre y la colocamos donde tengamos definido nuestro sitio web.

PASO 2 Opciones de configuración de un estilo o clase

Una vez hecho esto, pasaremos a definir en una nueva ventana los atributos de nuestro primer estilo, al que anteriormente dimos nombre. Las opciones que tenemos a nuestra disposición se encuentran divididas en ocho grandes apartados: *Tipo*, *Fondo*, *Bloque*, *Cuadro*, *Borde*, *Lista*, *Posición* y *Extensiones*. Por defecto, el programa nos situará en las diferentes alternativas con las que cuenta la opción de *Tipo*, por otro lado la más usada de todas ellas, pues define las características internas de la tipografía que vamos a usar en nuestra clase de estilo.



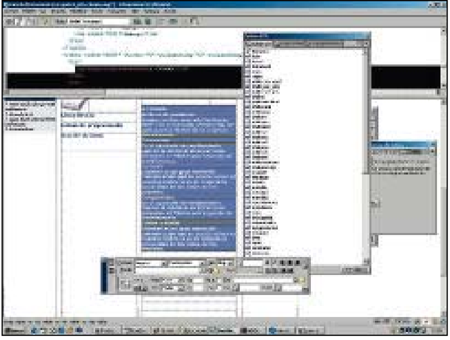
Aquí definiremos la fuente (es aconsejable elegir una de las más normales dentro de la red, como Arial o Verdana), el tamaño del tipo, el grosor del texto, su estilo, la variante, el uso de mayúsculas y minúsculas, el color y la decoración. La opción del *Fondo* nos permitirá asignar colores o imágenes de fondo a nuestro estilo y asignar una serie de atributos al fondo para visualizarlo desplazado a derecha o izquierda, arriba o abajo, repetido o modificarlo.

Bloque nos permite modificar los atributos de párrafo, tales como el espacio entre palabras y letras, la alineación vertical y horizontal del texto y la sangría y el espacio en blanco al principio de los párrafos. Los atributos que se muestran en la opción de *Cuadro* son más especiales y apenas se usan. Se refieren a márgenes con otros elementos y dentro del mismo, situación de capas y colocaciones absolutas del elemento dentro del navegador. *Borde* editará, como su nombre indica, el borde de estilo cuando éste se aplica a elementos tales como tablas o filas y columnas. Nos permite modificar cada uno de los lados en ancho y color, así como aplicar un estilo determinado eligiendo entre varios de ellos. *Lista* permite personalizar los tipos de listas y su visualización, dejándonos elegir entre diferentes tipos, aplicar una imagen para crear nuestras propias viñetas y su posición exacta. *Posición* nos indicará, en caso de que el estilo lo situemos en una capa, cómo situará el navegador la capa, su visibilidad y si la capa se redimensiona cuando el texto sea más grande que ella. *Extensiones* nos amplía los efectos, cambiando el cursor, dando efectos especiales a los textos (sólo para Internet Explorer 4.0 o superiores), etc.

Todos los atributos que no consideremos importantes los dejaremos en blanco. Una vez realizadas todas estas operaciones, aceptamos dando por concluida la creación de nuestro primer estilo o clase. El nombre del mismo aparecerá en la pestaña de *Estilos CSS*.

PASO 3 Estilos para el texto y otros elementos

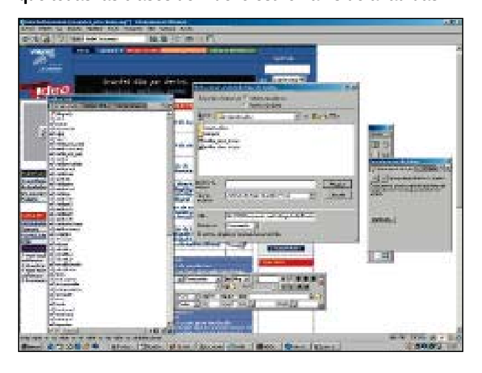
Una vez creados los estilos (repetiremos esta operación tantas veces como sea necesario, hasta crear un número mínimo de estilos para utilizar en nuestra web), seleccionaremos el texto, tabla, celda, imagen o *tag* al que queramos aplicar el estilo (pues, aunque los estilos se usan principalmente para dar formato a texto, se puede aplicar literalmente a cualquier



elemento dentro de la página) y, con la ventana de estilos abierta, pinchamos sobre el que queremos aplicarle a esa selección. Repetiremos la operación cada vez que queramos aplicarle estilo a un elemento.

PASO 4 Asociar más de una hoja de estilo CSS

Podemos adjuntar la hoja de estilos en cascada seleccionando el primer botón de la parte inferior derecha que se encuentra en la ventana *Estilos CSS*, en el menú *Ventanas/Selección/Estilos CSS*, llamado *Adjuntar hoja de estilos*. Pulsando sobre este botón aparecerá una ventana para seleccionar la ruta de la hoja de estilos que queremos añadir. Aceptaremos una vez seleccionada la hoja de estilos. A continuación, observaremos que todas las clases del nuevo estilo han sido añadidas.



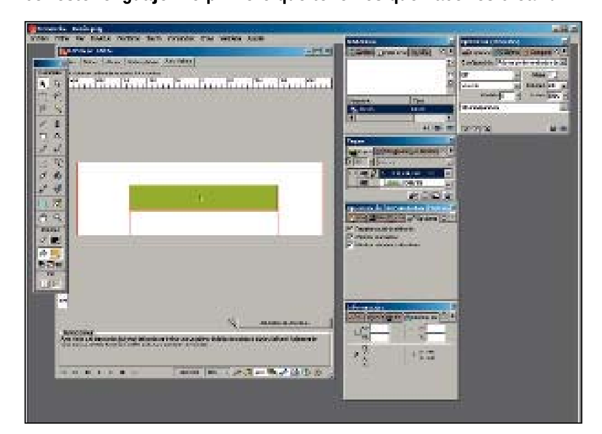
MEDIO

Crear una barra de navegaci n en Fireworks

Fireworks permite crear barras de navegación para colocarlas en una página web aplicándoles efectos de *rollover* sin necesidad de que tengamos conocimientos de programación en Javascript.

PASO 1 Creación de un botón

En casi todas las páginas hay barras de navegación y cada vez son más sofisticadas. Con Fireworks podemos crear rápidamente estas barras y aplicarle efectos y comportamientos de programación en Javascript sin necesidad de conocer este lenguaje. Lo primero que tenemos que hacer es crear un



botón. Para ello abrimos el menú *Insertar/Nuevo botón*. Aparecerá una ventana para que dibujemos el botón en todas las opciones posibles, es decir, tanto si se muestra activado, desactivado, se está pasando el ratón por encima o está siendo pulsado. Una última pestaña dentro de todas estas opciones nos muestra el área activa, la sección que utilizará el programa para hacer los efectos del botón. Cuando Fireworks exporta botones creados a base de imágenes, como en este caso, divide la página en diferentes imágenes y sólo utiliza una de ellas para que varíe. Ésta es la sección activa. Una vez terminado de crear el botón, cerramos la ventana y éste es añadido a la biblioteca de símbolos de Fireworks.

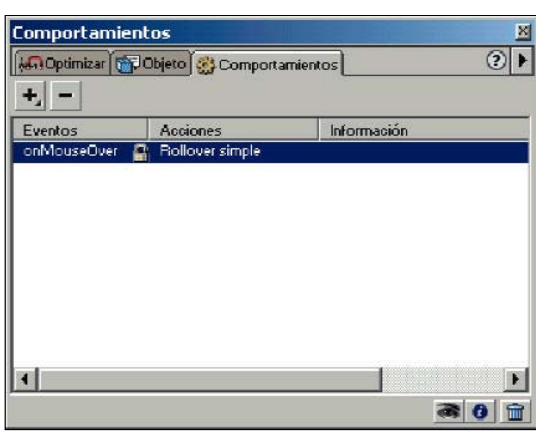
PASO 4 Crear una barra de navegación

Aún debemos juntar varios botones, partiendo de ese botón base que hemos creado, para poder hacer nuestra barra de navegación. Vamos arrastrando hacia el lienzo tantos botones como vayamos a poner en nuestra barra uno al lado del otro. Es muy importante que el botón base sea siempre el mismo para que el efecto visual de la barra sea homogéneo. Después colocamos el texto que llevará cada uno de los botones por separado.



PASO 2 Estilos, bibliotecas y comportamientos

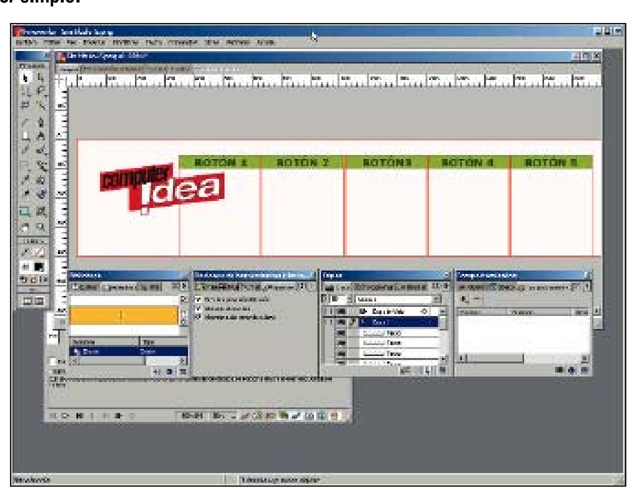
Para acceder a la biblioteca de símbolos del programa y ver nuestro botón, nos vamos a *Ventana/Biblioteca* o bien presionamos «F11». Aparece por defecto una ventana con tres pestañas. La primera de ellas, *Estilos*, incluye soluciones gráficas para aplicar rápidamente a dibujos y formas vectoriales, como nuestro botón. Haciendo doble clic sobre él en la biblioteca, nos volverá a salir la ventana de edición del botón y podremos aplicarle el estilo correspondiente. Desde esta ventana también podemos aplicar el destino o URL de nuestro botón, una vez que éste sea presionado en la página.



PASO 3 Aplicar comportamientos a los botones

Esta opción se encuentra en *Ventana/Comportamientos*. Los comportamientos son acciones de Javascript que pueden ser aplicadas a los botones para que hagan funciones especiales como, por ejemplo, *rollover* (cuando pasamos por encima de él con el cursor nos mostrará la otra imagen diferente del mismo, haciendo un efecto de movimiento). Todo botón tiene asignado, por defecto, un *rollover* simple.

Si queremos aplicarle un comportamiento más complicado, sólo tenemos que seleccionar el botón y abrir la ventana de comportamientos, apretando un botón + donde están recogidas las diferentes acciones que podemos asignar. Así, es posible hacer más atractiva la página con efectos vistosos como mostrar imágenes en otra parte de la página cuando se pase por un botón, establecer menús emergentes o elegir el texto que aparecerá en la barra de estado cuando estemos con el cursor sobre nuestro botón.



PASO 5 La exportación

Sólo nos falta ver cómo ha quedado nuestra barra de navegación en un navegador de Internet. Exportamos el documento de Fireworks desplegando el menú *Archivo* y seleccionando *Exportar*. El cuadro de diálogo de exportación que aparece nos informa de las particularidades de la exportación del código HTML. Dejamos las características por defecto y guardamos donde queremos tener la página. Ya sólo queda abrir con un navegador. De esta manera hemos hecho de forma muy rápida y sencilla un trabajo que antes resultaba largo y tedioso.

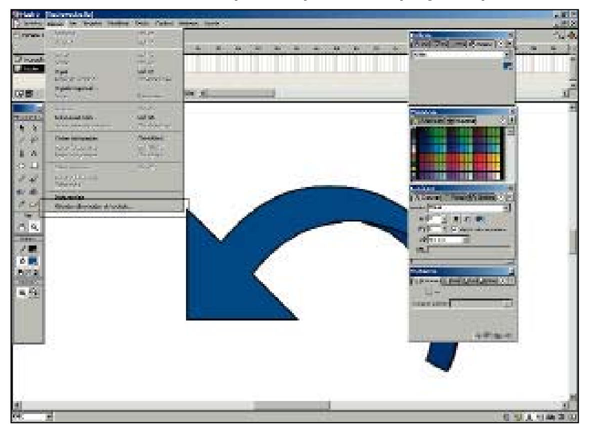
AVANZADO

Personalizar los atajos de teclado en Flash 5.0

Para igualar el método de trabajo al de otras aplicaciones o modificar los atajos de teclado, podemos ajustar los métodos de trabajo en la ultima versión de este programa de Macromedia.

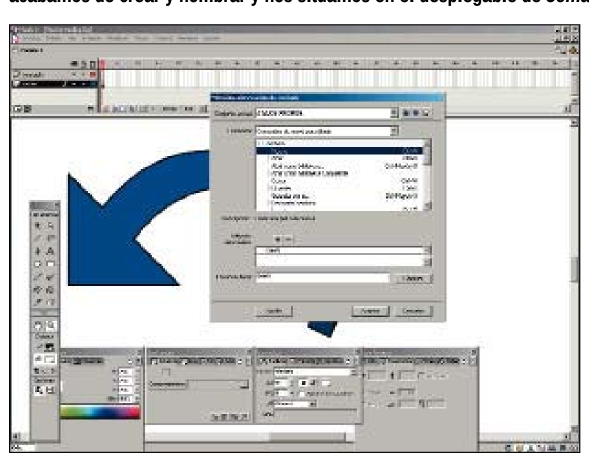
PASO 1 Crear un conjunto de atajos de teclado

Para modificar los métodos de ajuste de teclado en Flash manteniendo siempre las opciones del programa por defecto, lo mejor que podemos hacer es duplicar un conjunto de métodos ya existente. Si intentamos hacerlo sobre los archivos originales, Flash nos deniega el acceso para cambiarlos. Desplegamos el menú *Edición* y seleccionamos *Métodos abreviados de teclado*. En la ventana emergente desplegamos la pestaña *Conjunto actual*. Ésta contiene conjuntos de atajos de teclado de varios programas además de Flash, como Fireworks o Photoshop, todos ellos con los atajos originales para elegir en caso de que estemos más familiarizados con ellos. Nosotros elegimos Flash y, a continuación, presionamos sobre el botón que se encuentra a su izquierda. Esta acción nos duplicará el total de atajos de Flash en un conjunto nuevo que tendremos que nombrar. Una vez dado el nombre, presionamos *Aceptar*.



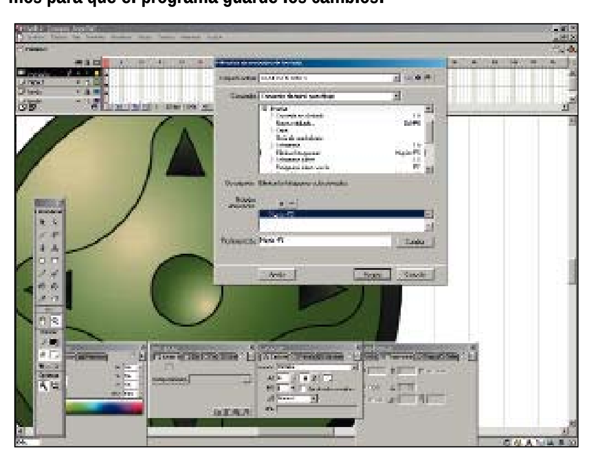
PASO 2 Modificar un atajo de teclado

Para variar un atajo de teclado, desplegamos el menú *Edición* y seleccionamos *Métodos abreviados de teclado*. Elegimos el conjunto que acabamos de crear y nombrar y nos situamos en el desplegable de *Comandos*, hacia la mitad de la ventana. Este desplegable tiene tres opciones. Escogeremos una entre *Comandos de menú para dibujo*, *Herramientas de dibujo* y *Comandos de menú para probar película*. Una vez elegida aparecerá en un campo de texto, justo debajo, el conjunto de menús de Flash. Presionando dos veces sobre cualquiera de ellos o una vez sobre el recuadro situado a su izquierda, se desplegará mostrando los submenús que contiene. Haciendo doble clic de nuevo sobre el submenú que elijamos se resaltará en la parte inferior de la ventana el método abreviado o atajo que tenga asociado. Si no tiene asociado ninguno, igualmente podemos modificarlo. No tenemos más que presionar el atajo al que queremos se asocie el submenú elegido y automáticamente éste aparecerá resaltado en la parte inferior. Una nota nos advierte de si este atajo está ocupado por algún otro submenú. Presionaremos sobre *Cambiar* y *Aceptar* para asignarlo.



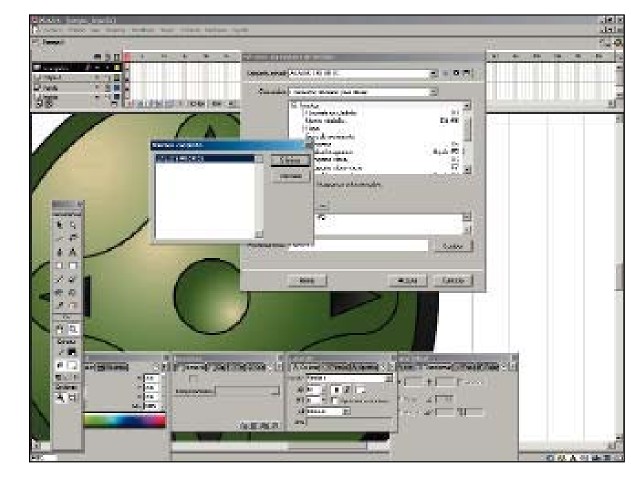
PASO 3 Eliminar un atajo de teclado

Igual que antes, abrimos la ventana de *Métodos abreviados de teclado* en *Edición*. Seleccionamos de igual forma que en el paso anterior el atajo en concreto que queramos eliminar y pulsamos sobre el botón «-» que está situado en la parte inferior de la ventana. Aceptamos para que el programa guarde los cambios.



PASO 4 Eliminar y cambiar nombre de conjunto

Puede que, después de muchas modificaciones, no nos gusten los atajos de teclado que hemos hecho y queramos quitarlos. Para eliminar un conjunto de atajos de teclado basta con abrir la ventana de *Métodos abreviados de teclado* de nuevo. Junto a la pestaña de conjunto actual, escogemos el conjunto de métodos que queremos eliminar y presionamos sobre el botón de papelera situado a la izquierda. Si lo único que queremos es renombrarlo, sólo tenemos que presionar sobre el botón *Renombrar* y podremos poner otro nombre al conjunto de atajos en una ventana emergente.



MEDIO

Capturar pantallas con Paint Shop Pro

Paint Shop Pro nos permite capturar pantallas de programas y de Internet para luego utilizarlas en nuestros trabajos y publicaciones.

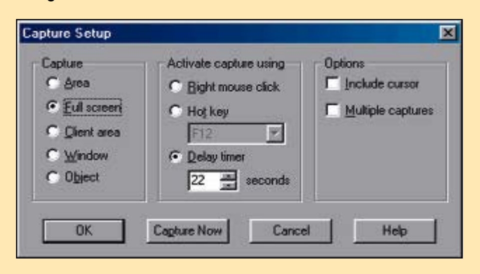
PASO 1

Existe un buen número de opciones de programas para capturar. Entre ellos podemos citar Capture Wiz, Flash 32 o el más conocido HyperSnap-DX, todos ellos muy válidos para esta tarea. Para este práctico, hemos escogido Paint Shop Pro, por tratarse de una herramienta que nos permite además retocar las imágenes capturadas. La versión de shareware de PSP la podemos encontrar en www.jasc.com, pulsando en el botón «Downloads» situado en la parte superior de la página y luego en la opción «Evaluation Software». Pulsa sobre la imagen de «Paint Shop Pro» y se activa la ventana de descarga de software. También puedes encontrar este programa en lugares como download.com o softonic.com.



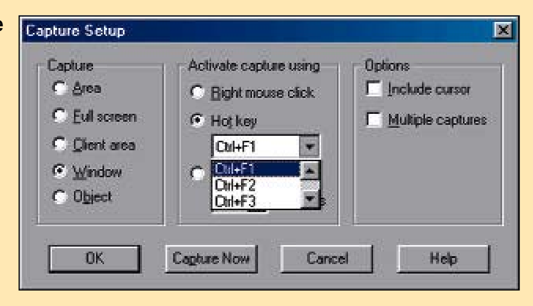
PASO 2

Una vez instalado el programa de evaluación en nuestro disco, nos situamos en la pantalla principal del programa. Pulsamos sobre la opción *Capture/setup* y nos aparece la ventana de diálogo de la captura que pasamos a analizar por partes. En la sección de la izquierda encontramos las seis modalidades de captura: «Area», «Full Screen», «Client Area», «Window» y «Object». El modo «Area» te permite controlar el tamaño de la imagen que capturas; «Full screen» captura la pantalla completa; «Client Area» capta el espacio de trabajo de la ventana activa; «Windows» captura la ventana activa en su totalidad; y «Object» captura un elemento o un grupo de elementos de una imagen.



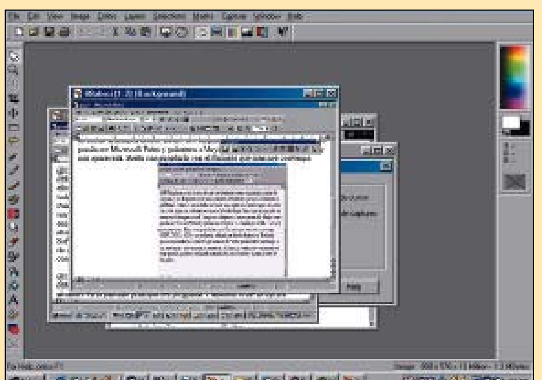
PASO 3

La siguiente sección «Activate capture using» nos permite seleccionar el dispositivo con el que activaremos la captura. Bien puede ser el botón derecho del ratón («Right Mouse Click»), bien una tecla «caliente» («Hot Key»), o bien un temporizador «Delay Timer». El botón derecho del ratón es muy fácil de utilizar, pero no lo aconsejamos porque puede interferir con otras funciones del ratón, sobre todo cuando navegamos por Internet, ya que nos suele servir para desplegar el menú de los navegadores. Es más aconsejable utilizar una tecla «caliente» de las que nos brinda el programa. Se puede elegir entre cualquier tecla de función, que a su vez se puede combinar con «Alt» o «Ctrl». La selección se puede realizar con el ratón o con la tecla flecha abajo. El contemporizador es tan sencillo como seleccionar el número de segundos que deseamos hasta que efectúe el disparo.



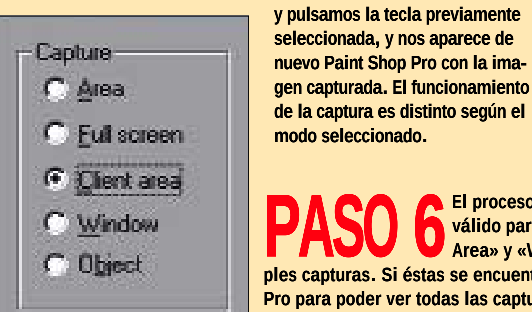
PASO 4

La tercera sección de esta caja de diálogo contiene las dos últimas posibilidades: «Include cursor» y «Multiple captures». La primera, aparentemente inútil, permite que aparezca el cursor del ratón en la pantalla capturada. Esta opción puede ser interesante a la hora de diseñar manuales de uso de programas, en los que la posición del cursor puede tener una función informativa. La de múltiples capturas se aconseja a aquellos que, por ejemplo, quieren adquirir las imágenes al mismo tiempo que disfrutan de un videojuego y así no se verán obligados a interrumpir su pasatiempo. Paint Shop Pro las irá guardando de forma minimizada hasta que lo reactives. Ahora puedes activar la función de captura (pulsando sobre «Capture now»); salir guardando los cambios («Ok»); o suspender las modificaciones realizadas («Cancel»).



PASO 5

Después de haber seleccionado las opciones de captura, puedes iniciar el proceso de captura en cualquier momento, siempre que Paint Shop Pro esté abierto. Para ello, dirígete al menú «Capture» y selecciona «Start». Podemos hacer un atajo pulsando «Mayus» + «C». En ese momento, el programa se minimiza y ya estamos en condiciones de capturar cualquier imagen. Nos dirigimos al programa deseado y pulsamos la tecla previamente seleccionada, y nos aparece de nuevo Paint Shop Pro con la imagen capturada. El funcionamiento de la captura es distinto según el modo seleccionado.

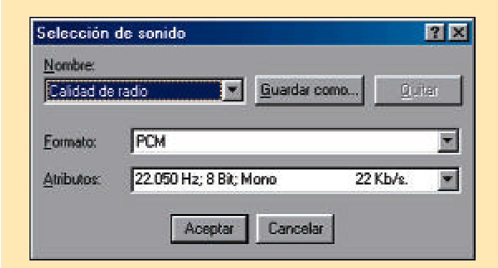


PASO 6

El proceso escuetamente descrito en el paso anterior sólo es válido para los modos de captura de «Full Screen», «Client Area» y «Window» cuando no hemos seleccionado las múltiples capturas. Si éstas se encuentran activadas, tendremos que volver a Paint Shop Pro para poder ver todas las capturas que hemos ido realizando. Los otros dos modos de captura requieren un comentario aparte.

PASO 8

Para cambiar el formato del sonido o usar menos espacio para el mismo hay que pulsar sobre el botón «Convertir ahora». En la ventana que aparece se muestran dos campos: «Formato» y «Atributos». Pulsando sobre el menú desplegable de atributos puedes seleccionar otras características del sonido que reducen el tamaño del archivo, modificando el número de bits o la salida (estéreo o mono). Cuando hayas acabado de elegir el formato adecuado, pulsa en «Aceptar» y puedes comprobar el cambio operado en el tamaño del archivo. Haz clic en «Aceptar».

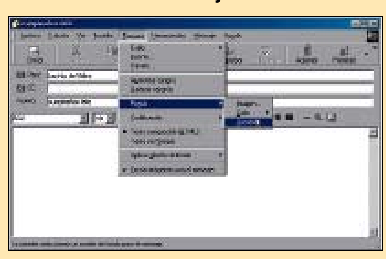


PASO 9

Cuando hayas finalizado el proceso anterior, estás en condiciones de grabar el fichero (*Archivo/Guardar*). Introduce el nombre del fichero y pulsa «Guardar». Por defecto la carpeta de destino suele ser «Mis Documentos»; si cambias su ubicación, lo mejor será que la anotes en un papel de forma que no te cueste recuperarla en el siguiente paso. Una vez hayas grabado el fichero, cierra esta utilidad.

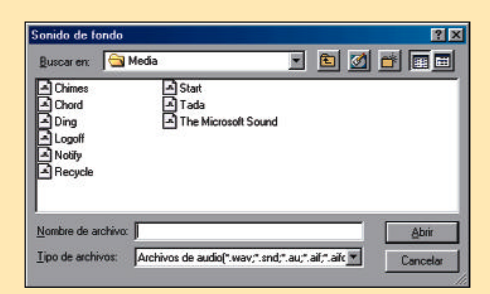
PASO 10

Es el momento de iniciar el programa Outlook Express (si tienes otro gestor como pueda ser el Messenger de Netscape, sigue los pasos habituales para realizar el envío). Pincha en el botón «Correo nuevo» situado en la parte superior izquierda para activar un nuevo mensaje. En el campo «Para:» introduce tu propia dirección de correo (una sencilla prueba para comprobar que tu mensaje de voz llega al destinatario). Después selecciona la opción *Formato/Fondo/Sonido*. Entonces se nos muestra una ventana preguntándonos el nombre del archivo que queremos encadenar al mensaje.



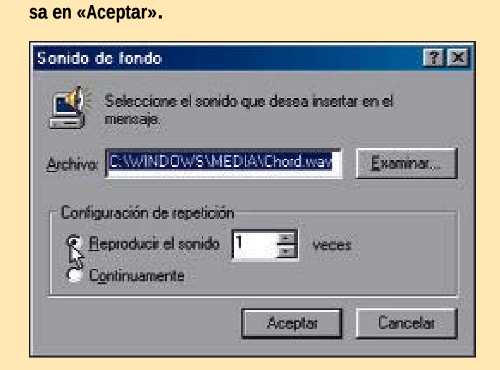
PASO 11

En la ventana «Sonido de fondo» buscaremos el archivo previamente grabado, haciendo clic en «Examinar» y buscando por entre las carpetas el lugar donde se encuentra. Una vez localizado, pulsa en «Abrir». También puedes aplicar un sonido que por defecto incluye el gestor de correo y que se encuentran en el directorio *Media* que aparece después de haber pulsado en «Examinar».



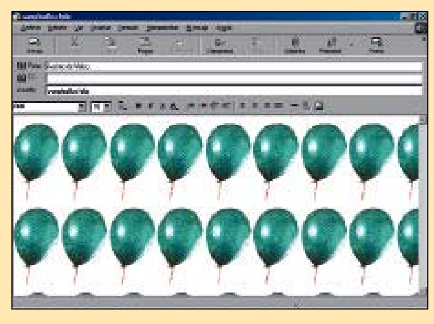
PASO 12

Con el sonido de fondo elegido, puedes decidir cuántas veces quieres que se reproduzca. Como muestra la imagen que acompaña este paso, existen dos opciones. Puedes elegir entre que suene un número determinado de veces (campo «Reproducir sonido») o que suene de forma ininterrumpida («Continuamente»). Elige la opción deseada y pulsa en «Aceptar».



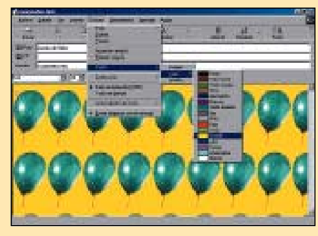
PASO 13

También puedes añadir imágenes que aparezcan debajo del texto. Selecciona *Formato/Fondo/Imagen*. Si pulsas en la flecha del campo «Archivo», se despliega un menú con imágenes incluidas de serie en el programa: motivos infantiles (holliday letter.gif), navideños (santaworkshop.gif) cuadraditos a modo de bloc (tech.gif), etc. Si, no obstante, prefieres utilizar una imagen tuya, pulsa en «Examinar» y localízala. Después de aceptar, verás cómo aparece en el fondo de tu mensaje.



PASO 14

Además de añadir una imagen o fotografía al fondo de nuestras cartas, podemos de igual manera incluir un color determinado. La operación es muy similar al paso anterior. Selecciona «Formato/Fondo» y pulsa posteriormente en «Color». Aparece una lista deplegable en la que se muestran todos los colores disponibles con el nombre y una muestra del mismo. Puedes elegir entre 16 colores, desde el blanco (por defecto) pasando por el verde oliva, el negro o el púrpura. El color seleccionado aparece marcado por un punto negro a la izquierda. Elige el color que mejor se adapte a tu mensaje, pulsando directamente sobre él. Si deseas cambiar de color, repite el proceso y haz clic en tu nueva elección.



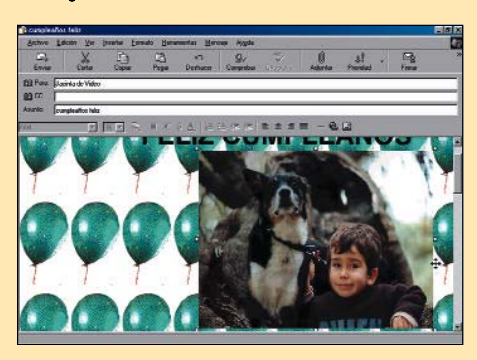
PASO 15

Ya tenemos nuestro mensaje con un color de fondo, una imagen y un sonido. Tan sólo no resta teclear unas palabras divertidas para redondear este original e-mail. A la hora de teclear puedes encontrar dificultad en la lectura del mensaje, ya que se puede confundir con el color color de fondo. Es el momento de cambiar el formato del texto para que se adapte perfectamente. Para ello, entra en el menú *Ver/Barra de herramientas»* y selecciona «Formato». Así nos aparecerá la barra de formato en nuestra área de trabajo. Selecciona el texto que quieres modificar y pulsa sobre los botones (negrita, cursiva, normal). Para elegir el color de la letra, pulsa sobre el botón que muestra una A subrayada, que te despliega una lista de 16 colores.



PASO 16

Para rizar el rizo, existe otra posibilidad: insertar una imagen o fotografía a la carta. Haz clic en el último icono de la derecha de la barra de formato. En la ventana de diálogo podemos elegir su posición (vertical/horizontal), si irá con borde trazado y su alineación. El botón «Examinar» nos da acceso a la carpeta del disco duro donde se encuentra la imagen.



NIVEL

Disfruta del mejor sonido cuadraf nico en tu propia casa

Te explicamos cómo conectar un sistema de altavoces cuadrafónico en tu PC para disfrutar del auténtico cine en casa.

Todos aquellos que disponen de un reproductor DVD en el salón de su casa o en su ordenador, seguramente alguna vez han pensado en sacar el máximo partido a su inversión adquiriendo un sistema de sonido cuadrafónico que les permita disfrutar en su propia casa de las películas como si estuviesen en un cine. A la hora de elegir uno de estos sistemas, tenemos una amplia oferta en el mercado, desde los equipos más profesionales en el sector del sonido preparados para conectarse a reproductores DVD domésticos, hasta los que están principalmente diseñados para funcionar con ordenadores domésticos que posean una unidad DVD instalada. Este último es el entorno en el que nos moveremos para realizar este paso a paso que esperamos sea de utilidad para todos aquellos amantes del DVD que quieran disponer de un sonido cuadrafónico envolvente. El sistema que hemos utilizado para este explicativo es el DTT 3500 de Creative, que consta de una unidad principal amplificadora-descodificadora y de 5 satélites y un *subwoofer*. Este ejemplo es extensivo a otros modelos de otras marcas, si bien los procesos pueden variar en algún paso.

PASO 1

En primer lugar, os recomendamos que leáis bien las instrucciones del fabricante dado que cada sistema puede tener pequeñas variantes y este aspecto es muy importante a la hora de instalar el equipo. Ahora llega el momento de situar el amplificador-decodificador en un lugar en el que tengamos fácil acceso a él pero que al mismo tiempo no nos estorbe en nuestra mesa de trabajo. En el caso de este reproductor, no tendremos problemas en este sentido, dado que esta unidad presenta un diseño compacto gracias al cual podremos situar el módulo principal tanto vertical como horizontalmente.

PASO 2

Una vez colocada la unidad tendremos que conectar a ella los diferentes satélites; éstos son los que reciben las diferentes partes del sonido, dado que éste se distribuye en cuatro vías, una para cada altavoz . Para conectarlos, tendremos que realizar una operación muy sencilla que no nos llevará mucho tiempo. Simplemente introduciremos los dos extremos pelados del cable de altavoz que se incluyen en las dos ranuras correspondientes de la unidad del satélite. Debemos poner especial cuidado a la hora de insertar los cables en sus correspondientes agujeros, el cable rojo debe ir en la ranura señalizada en rojo y el negro en la negra. Para introducir los cables tendremos que presionar sobre la pestaña situada encima del agujero y una vez dentro el cable soltarla.



PASO 3

El siguiente paso es conectar el cable del altavoz en la unidad principal. Para esto debemos identificar en qué lugar va a ir colocado, dado que de esta correcta colocación dependerá la adecuada distribución del sonido. Esto significa que, si vamos a colocar el altavoz encima del monitor, se supone que éste es el satélite central, por ello debemos conectar la clavija en la conexión identificada como Central o C. Esta misma operación deberemos realizarla con cada uno de los satélites, (ver diagrama).

PASO 4

El *subwoofer* es la unidad mediante la cual se distribuyen los sonidos graves. La situación de esta unidad es muy importante, aunque será explicada posteriormente en otro punto. Para conectar esta unidad con el módulo principal realizaremos la misma operación que anteriormente citábamos con los satélites. Conectaremos los dos extremos de los cables al *subwoofer* y a la conexión de la unidad principal en el lugar señalado para ello.



PASO 5

Para continuar instalando nuestro equipo tendremos que conectar, por supuesto, el amplificador-descodificador al ordenador; esto se hace mediante la tarjeta de sonido que tenemos en el ordenador. En este punto hay que mencionar que la instalación podemos hacerla bien mediante el cable de fibra óptica (si se dispone de ésta), bien mediante el cable RCA a RCA que se debe incluir con el equipo. Simplemente introducimos la clavija a la conexión para el cable coaxial dispuesta en la unidad principal y el otro extremo a la salida correspondiente de la tarjeta de sonido. Para tener la posibilidad de escuchar CDs de música o sonido MP3 en este sistema, tendremos que conectar el cable doble estándar en para las tarjetas de sonido. Estas conexiones también deben estar correctamente identificadas en nuestros equipos.



MEDIO

Unir capturas obtenidas con Paint Shop Pro

Como complemento del caso práctico anterior, os explicaremos cómo obtener varias capturas y unirlas en una sola imagen, todo ello con Paint Shop Pro.

Es posible que deseemos unir varias imágenes dentro de una sola, por ejemplo varias pantallas de ciertos sitios webs relacionados. Otro caso práctico puede ser obtener en pantalla toda la superficie de una página web, que normalmente ofrece una parte oculta y a la que se accede a través de la barra de *scroll*. Y es que cuando intentamos capturar toda la superficie de una página web (utilizando el modo Area), el programa no nos permite capturar más allá de la zona que aparece en pantalla. Ni siquiera aquellos usuarios que dispongan un ratón con un botón de *scroll*, lo podrán conseguir. No todos los capturadores adolecen de este fallo, por ejemplo HyperSnap incluye una opción que posibilita la captación de una página entera. Para conseguir esto con Paint Shop Pro (nos basamos en la versión shareware en inglés), podemos recurrir a un truco de andar por casa pero que nos dará el resultado perseguido.

PASO 1

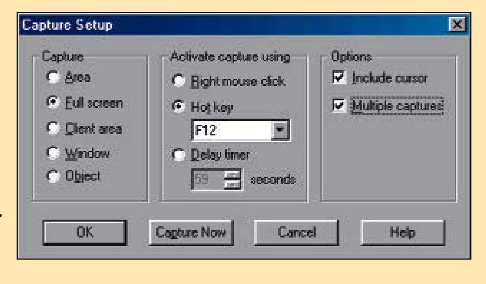
En primer lugar, vamos a proceder a realizar las capturas de una página web que tenga una longitud considerable. El site de World On Line (*www.wol.es*) servirá perfectamente para nuestro propósito. Si estamos navegando con Explorer, nos vendrá bien pulsar la tecla «F11» para que se nos amplíe el marco de visión, ya que nos quita automáticamente las barras de tareas del navegador. En el caso de NetScape, la operación de aclarado tendrá que realizarse a mano desactivando las barras desde el menú «Ver».

También nos vendrá bien dejar desactivar la barra de tareas de Windows que suele permanecer fija. Lo podemos hacer manualmente con el ratón arrastrándola hacia abajo, (observa que el cursor se convierte en una doble flecha vertical). Cuando queramos recuperar la barra, realizaremos la operación inversa con el ratón.



PASO 2

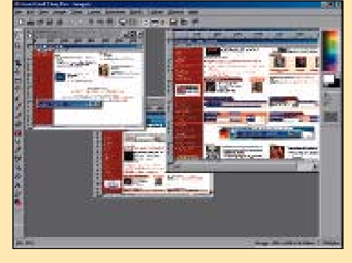
La razón de despejar la pantalla de estorbos visuales se debe a que vamos a realizar las capturas con el modo «Full Screen» (pantalla completa) de Paint Shop Pro. Preferimos esta opción debido a que las capturas se realizan con el mismo tamaño. Por esta misma razón, descartamos el modo «Area» ya que el pulso nos puede jugar una mala pasada y que los tamaños no coincidan exactamente. En Paint Shop Pro, marcamos la opción «Full screen» en el menú *Capture/Setup*. También activaremos el campo «Multiple capturas». Pulsamos en «Capture now» y el sistema nos llevará a la página de World On Line, activada con anterioridad.



PASO 3

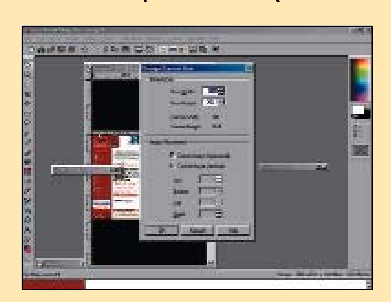
Cuando ya estemos en la página de marras, moveremos con el cursor la barra de desplazamiento hacia arriba y pulsaremos la «tecla caliente» de captura.

Acto seguido desplazaremos la citada barra de *scroll* hacia abajo hasta conseguir una nueva zona de captura. Pulsamos de nuevo la tecla caliente. Repetiremos la opción en la parte inferior de la página y volveremos a Paint Shop Pro. Aquí encontraremos los tres fragmentos que componen la superficie total de la página.



PASO 4

Lo siguiente que tenemos que hacer es fundir las imágenes. Para ello, seleccionaremos la primera captura y ampliaremos su lienzo (la ventana donde se encuentra ajustada). Selecciona la opción «Canvas Size» dentro del menú «Image». En la caja de diálogo iremos al campo «New Height» (nueva altura) y triplicaremos las dimensiones del lienzo lo que nos permitirá encajar sin apreturas las tres imágenes capturadas. En el caso de que se trate de capturas horizontales, nos interesará modificar el campo «New Width» (nueva anchura).



PASO 5

Observamos cómo la imagen ocupa un tercio del lienzo total. Ahora encajaremos la segunda captura. Para ello hay que activar la herramienta «Selection» (definida en la barra de herramientas como un retángulo discontinuo) y seccionamos la parte de la imagen que encaja con el primer fragmento. La grabamos en memoria (*Edit/Copy* o bien pulsando «Ctrl» + «C»). Ahora elegimos la opción de pegado especial (*Edit/Paste/As new selection* o tecleando directamente «Ctrl» + «E»). La imagen a pegar sustituye al cursor del ratón, de manera que podemos moverla con precisión hasta encarjarla con la captura 1. Sólo es cuestión de fijar bien el punto de unión y hacer clic en el botón izquierdo del ratón.



PASO 6

Para insertar la tercera pantalla, el paso es exactamente igual al anterior. Seleccionar zona, copiar, pegado especial y unión de la imagen. Ya tenemos las tres pantallas unidas que nos ofrecen la página web entera. Puede suceder que la barra de desplazamiento aparezca duplicada a la derecha. En este caso, seleccionaremos un fragmento de la opción «Selection», lo copiaremos («Ctrl» + «C»). De nuevo seleccionados pegado especial («Ctrl» + «E») y vamos sustituyendo en la barra de desplazamiento los fragmentos erróneos para que la imagen quede igual que en el original.

También podemos —con la citada herramienta «Selection»— seleccionar sólo la zona de contenido de la imagen y eliminar la barra de desplazamiento. La copiamos y abrimos un documento nuevo (*File/New*) y la insertamos.

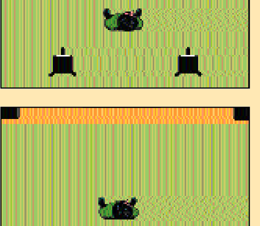


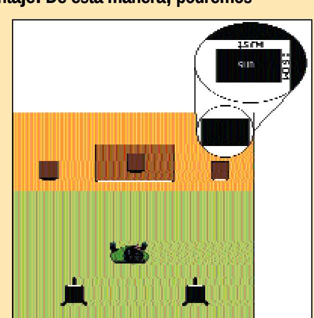
PASO 6

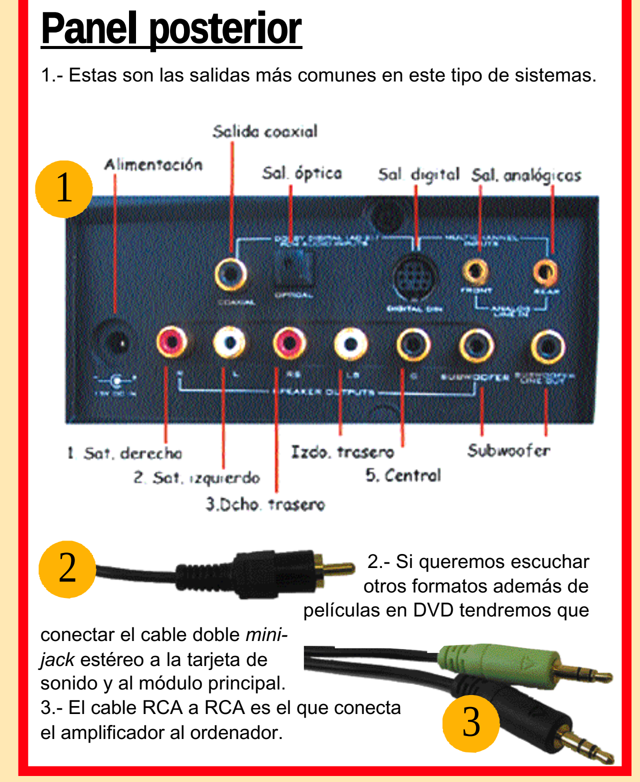
Para finalizar con esta parte de la instalación, es imprescindible que conectemos el cable de alimentación eléctrica, ya que no se alimenta de la CPU. Este paso es muy sencillo: simplemente conectaremos el extremo del cable en la conexión específica para éste (15v DC IN) y el otro extremo a la red eléctrica. Es entonces cuando vemos que las luces de control de la unidad se iluminan o parpadean, esto quiere decir que el equipo recibe electricidad.

PASO 7

Para que este equipo cumpla su propósito, es decir, que podamos escuchar películas en formato *Dolby Digital Surround*, tendremos que situar los satélites y el *subwoofer* de manera correcta. Para ello, colocaremos el central encima del monitor, mediante el soporte que se incluye para este fin, los altavoces frontales los colocaremos a ambos lados del monitor y para finalizar, los satélites traseros pueden ir colocados de diferentes maneras dependiendo de la forma y el tamaño de la habitación. Por un lado los situaremos clavados en la pared detrás del usuario y orientados hacia él, o orientados uno frente a otro. En nuestro caso, tenemos la opción de colocarlos sobre dos trípodes que se incluyen con el equipo y que tienen un fácil montaje. De esta manera, podremos situarlos de forma que el sonido llegue perfectamente al usuario. En el caso del *subwoofer* su colocación idónea sería en el centro de la habitación si esta no es muy grande. Dependiendo del tipo de *subwoofer* habrá que seguir unas instrucciones u otras de colocación. Si lo situamos pegado a la pared, hay que tener en cuenta que debe estar a una distancia de 5 cm. de la pared.







MEDIO

Incorpora un segundo monitor a tu escritorio

La posibilidad de agregar un segundo monitor resulta muy útil ya que por una pequeña inversión disfrutamos de un escritorio mucho mayor.

Con la compra de un nuevo ordenador no solemos reparar en que un segundo monitor puede resultarnos de gran ayuda, sea cual sea la utilización que le queramos dar a nuestro equipo. Efectivamente, la incorporación de un monitor de apoyo está más extendida en el ámbito profesional por razones económicas y de necesidad. Sin embargo, el monitor de nuestro viejo equipo podemos reciclarlo para este fin sin tener que realizar más inversión que una segunda tarjeta de gráfica (para el nuevo monitor) ya que no podemos utilizar la antigua, porque en nuestra nueva placa madre sólo disponemos de una ranura AGP. Otra posibilidad es que dispongamos de una tarjeta con tecnología *Dual Head* que permite la conexión de dos monitores tratándolos de manera independiente. Este tipo de tarjetas se comercializa desde hace tiempo pero es ahora cuando están empezando a tener éxito.

Las ventajas son muchas y de distinta índole, la primera de ellas es clara, más espacio para trabajar más cómodamente, para hacernos una idea, si tenemos un monitor de 17 pulgadas e incorporamos uno de quince, ganamos un 40% más de espacio de escritorio. Este segundo monitor lógicamente podemos configurarlo a una resolución y refresco distintas a las del principal, aunque arrastremos elementos de un monitor a otro como si se tratase de uno solo.

Otra posibilidad es visualizar en uno de ellos la televisión, si tenemos tarjeta digitalizadora de TV, o mejorar nuestras opciones en algunos juegos. En este paso a paso partimos de la base que necesitamos la instalación de una segunda

PASO 1

En primer lugar, lógicamente, necesitamos instalar la tarjeta que controlará el segundo monitor. Para ello abrimos la torre de nuestro equipo y elegimos la ranura PCI (de color blanco y menores dimensiones que la ISA) donde instalar la segunda controladora gráfica. Lógicamente tiene que ser una tarjeta de sonido con bus PCI, ya que la que tenemos instalada ocupa la ranura AGP, cuando no esté integrada en la placa base.



PASO 2

La segunda operación que debemos realizar es «pinchar» la tarjeta en la ranura apropiada y asegurarnos de que está perfectamente firme. En esta tarea debemos tener especial cuidado para no dañar ni la tarjeta gráfica ni la ranura PCI ya que los montadores y fabricadores de equipos no siempre contemplan la posibilidad de que el usuario vaya a ampliar su máquina, y no ponen las cosas fáciles para instalar un dispositivo más. Una vez hemos introducido la tarjeta en la ranura correspondiente, no cerramos la torre ya que si hay problemas de incompatibilidad y tenemos que examinar tanto conexiones como cualquier detalle, tenemos que volver a abrir el equipo. Lo más práctico es no cerrarlo hasta que estemos seguros de que todo funciona correctamente.



PASO 3

Una vez hemos instalado la controladora gráfica en la placa, debemos conectar en la tarjeta con interfaz PCI al monitor correspondiente. En este punto hay que hacer una distinción, si la tarjeta gráfica que tenemos no está integrada en placa, entonces nos ofrecen la posibilidad de elegir cuál de los dos dispositivos va ser el principal a nivel de BIOS. Entonces debemos conectar el monitor que vayamos a utilizar como principal a la tarjeta de mejores prestaciones. Sin embargo, si nuestra tarjeta gráfica está integrada, entonces debemos conectar el monitor principal a la tarjeta PCI y el secundario a la integrada. La razón es que al arrancar nuestro equipo se escanea el bus PCI antes que el AGP, por lo al detectar un dispositivo gráfico instala su controlador, a continuación detecta la tarjeta que tenemos integrada pero al haber una ya instalada la considera secundaria. En este caso concreto hemos utilizado un equipo que cuenta con una tarjeta gráfica integrada.



PASO 4

Después de que hayamos conectado los monitores arrancamos nuestro equipo normalmente y en el principal veremos nuestro escritorio normal, mientras que en el segundo aparecerá un mensaje que Windows ha detectado la existencia de otro monitor y que debemos acudir al *Panel de Control* para detallar su configuración y activar la nueva pantalla.



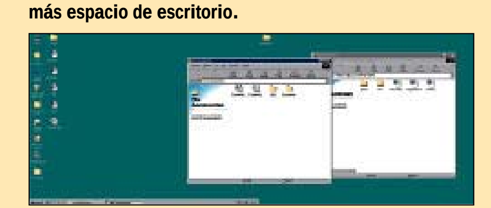
PASO 5

Nos dirigimos al *Panel de Control* y seleccionamos el icono *Pantalla*. Al abrirlo seleccionamos la pestaña *Configuración* donde encontraremos dos monitores y no uno, como es habitual. El que tiene el número uno es el principal y el que tiene el número dos, el secundario.

Si pinchamos en el que lleva el número dos, nos aparece la configuración asignada por defecto. Esta la podemos cambiar y poner la que nos parezca más conveniente sin que tenga que ver nada el monitor principal.

La configuración del segundo monitor se realiza igual que la del principal, es decir, asignar la definición que mejor se adapte al tamaño del monitor y la frecuencia de refresco siempre superior o igual a 75 Hz.

Una vez configurado podemos observar que la incorporación de un segundo monitor nos proporciona mucho más espacio de escritorio.



BÁSICO

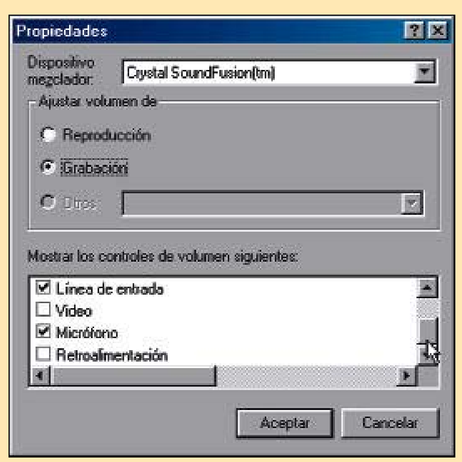
Aœade imÆgenes y sonidos a tus mensajes

Envía mensajes de felicitación de cumpleaños con imágenes divertidas y con el sonido de tu propia voz. Sin duda sorprenderás a tus amigos.

Los mensajes del correo electrónico no precisan de largos párrafos de texto plano que harían aburrida su lectura. Si utilizas Outlook Express como gestor de correo, el siguiente caso práctico te explica cómo grabar tu voz en el mensaje y añadir fotos y colores. Para crear un mensaje de voz, tu ordenador debe tener instalados un micrófono y altavoces. La persona que recibe el e-mail también necesitará unos altavoces conectados y que funcionen correctamente. En este paso a paso vamos a mostrar cómo chequear que el micrófono ha sido configurado bien. Entonces debes activar la Grabadora de sonidos que viene con Windows. Si no dispones de un micrófono, en el paso 10 te explicamos cóo incluir sonidos que incluye Outlook. Los últimos pasos te explican cómo crear un mensaje electrónico que incluya sonido, imagen y un color de fondo. Dale alegría a tus e-mails.

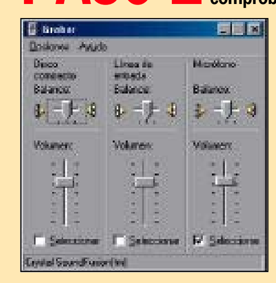
PASO 1

Antes de empezar a grabar, necesitarás comprobar si tu micrófono se encuentra instalado correctamente. Utiliza el cursor del ratón para seleccionar el menú «Inicio» y dirígete a la opción *Programas/Accesorios/Entretenimiento/Control de volumen*. Si esta característica no se encuentra ubicada aquí pulsa *Inicio/Ejecutar* y teclea «sndvol32» (si no responde el sistema, teclea «sndvol16» o «sndvol»). Aparece entonces el programa de Control de Volumen. Pulsa sobre «Opciones» y luego sobre «Propiedades». En la ventana de diálogo, asegúrate que la opción de Grabación se encuentra seleccionada y que aparece el campo «Micrófono» marcado con una V. Haz clic en «Aceptar».



PASO 2

Acto seguido nos aparece la ventana «Grabar» donde podremos comprobar si el sonido de la grabación para el micrófono es lo suficientemente elevado. Es el momento de constatar que todo está en orden y que el micrófono va a funcionar. Basta con cerrar la ventana, pulsando sobre la X del borde superior derecho de la ventana.



PASO 3

Ya estamos preparados para grabar un mensaje de voz para nuestro correo electrónico. Entra de nuevo en el menú «Inicio» y recorre el camino *Programas/Accesorios/Entretenimiento* hasta llegar a la opción «Grabadora de sonidos». En caso de no encontrar este programa podemos hacer un atajo: En *Inicio/Ejecutar* tecleamos «sndrec32» («sndrec16» o «sndrec», en su defecto) y pulsa «Aceptar». Ya tenemos en pantalla la citada grabadora de sonidos.



PASO 4

Antes de realizar la grabación, conviene pensar o anotar en un papel lo que vamos a decir. Cuando estés preparado para grabar el mensaje, asegúrate que tu boca se encuentra situada junto al micrófono. Entonces pulsa sobre el botón «Grabar» (la tecla con un punto rojo grande) y comienza a hablar. Mientras estás grabando, una línea verde en el centro empezará a temblar señalizando que el proceso está realizándose de forma correcta. El campo «Duración» te indica el tiempo que abarca el mensaje, mientras que el «Posición» señala el punto preciso de la grabación.



PASO 5

Cuando hayas acabado de grabar el mensaje, pulsa en el botón «Detener» (similar al «stop» del cassette). Luego selecciona el botón «Reproducir» («play») para escuchar tu grabación. (Si acercas el cursor a un botón cualquiera, en breves segundos te aparece una caja indicándote su función correspondiente). Si deseas añadir más comentarios a tu mensaje, espera hasta que haya finalizado y pulsa entonces el botón de grabar y continúa hablando. Si en otro caso, sólo quieres mantener parte del mensaje pero grabar el resto, detén la reproducción en el justo momento que deseas eliminar y reinicia la grabación.



PASO 6

Si no te ha gustado como ha quedado el mensaje y quieres volver a empezar, selecciona la opción *Archivo/Nuevo*. Una caja de diálogo aparece el mensaje «El mensaje 'Sonido' ha cambiado. ¿Desea guardar estos cambios?». Pulsa sobre el botón «No», y volverás a la grabadora y tu mensaje ya no se encuentra. Ahora estás en disposición de realizar un nuevo mensaje. Si quieres modificar tu voz, elige la opción «Efectos»; aquí puedes acelerar o ralentizar la velocidad de tu comentario, o aplicarle un eco o incluso grabarlo al revés (opción «Invertir»).

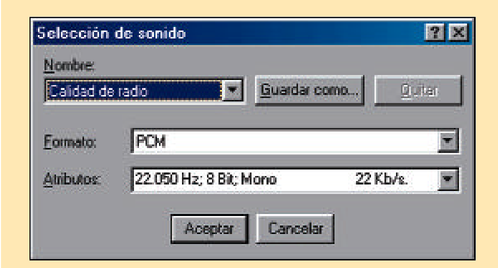


PASO 7

Cuando hayas finalizado la grabación del fichero, necesitarás guardarla en el disco duro. Pero previamente deberás comprobar el tamaño del mensaje para asegurarte de que puede ser enviado por correo electrónico sin saturarle el buzón al remitente por tener demasiados Mbytes. Selecciona la opción *Archivo/Propiedades*. En la caja de diálogo se muestra información técnica acerca de tu mensaje de voz. Fíjate en el campo «Tamaño» que te informa en bytes el volumen del fichero de sonido. Si supera el Megabyte (siete dígitos), puede que el fichero de voz resulte excesivo (lo mejor es no superar los 2 Mbytes). Sin embargo, se puede reducir la calidad del sonido de manera que el tamaño del fichero se vea igualmente disminuido.

PASO 8

Para cambiar el formato del sonido o usar menos espacio para el mismo hay que pulsar sobre el botón «Convertir ahora». En la ventana que aparece se muestran dos campos: «Formato» y «Atributos». Pulsando sobre el menú desplegable de atributos puedes seleccionar otras características del sonido que reducen el tamaño del archivo, modificando el número de bits o la salida (estéreo o mono). Cuando hayas acabado de elegir el formato adecuado, pulsa en «Aceptar» y puedes comprobar el cambio operado en el tamaño del archivo. Haz clic en «Aceptar».

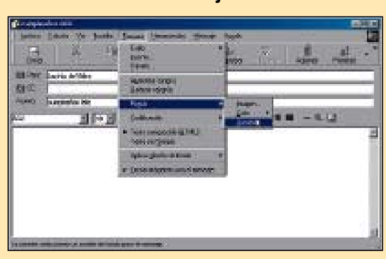


PASO 9

Cuando hayas finalizado el proceso anterior, estás en condiciones de grabar el fichero (*Archivo/Guardar*). Introduce el nombre del fichero y pulsa «Guardar». Por defecto la carpeta de destino suele ser «Mis Documentos»; si cambias su ubicación, lo mejor será que la anotes en un papel de forma que no te cueste recuperarla en el siguiente paso. Una vez hayas grabado el fichero, cierra esta utilidad.

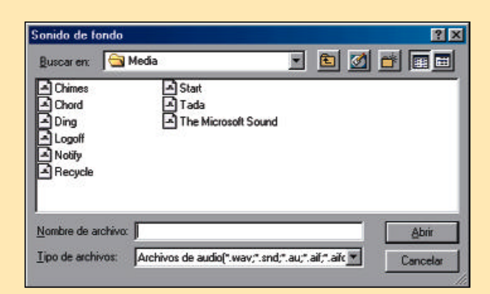
PASO 10

Es el momento de iniciar el programa Outlook Express (si tienes otro gestor como pueda ser el Messenger de Netscape, sigue los pasos habituales para realizar el envío). Pincha en el botón «Correo nuevo» situado en la parte superior izquierda para activar un nuevo mensaje. En el campo «Para:» introduce tu propia dirección de correo (una sencilla prueba para comprobar que tu mensaje de voz llega al destinatario). Después selecciona la opción *Formato/Fondo/Sonido*. Entonces se nos muestra una ventana preguntándonos el nombre del archivo que queremos encadenar al mensaje.



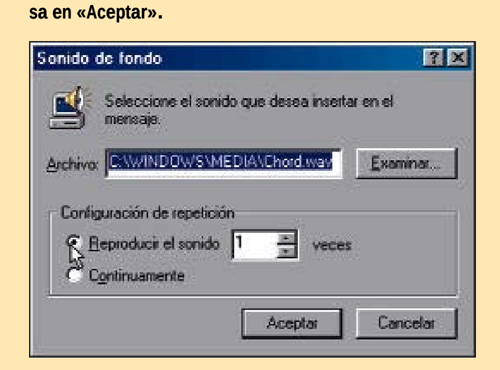
PASO 11

En la ventana «Sonido de fondo» buscaremos el archivo previamente grabado, haciendo clic en «Examinar» y buscando por entre las carpetas el lugar donde se encuentra. Una vez localizado, pulsa en «Abrir». También puedes aplicar un sonido que por defecto incluye el gestor de correo y que se encuentran en el directorio *Media* que aparece después de haber pulsado en «Examinar».



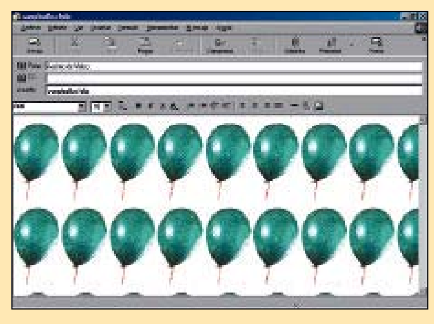
PASO 12

Con el sonido de fondo elegido, puedes decidir cuántas veces quieres que se reproduzca. Como muestra la imagen que acompaña este paso, existen dos opciones. Puedes elegir entre que suene un número determinado de veces (campo «Reproducir sonido») o que suene de forma ininterrumpida («Continuamente»). Elige la opción deseada y pulsa en «Aceptar».



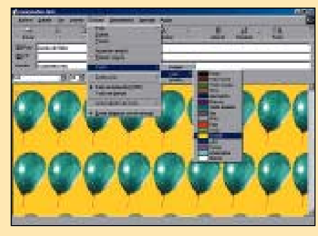
PASO 13

También puedes añadir imágenes que aparezcan debajo del texto. Selecciona *Formato/Fondo/Imagen*. Si pulsas en la flecha del campo «Archivo», se despliega un menú con imágenes incluidas de serie en el programa: motivos infantiles (holliday letter.gif), navideños (santaworkshop.gif) cuadraditos a modo de bloc (tech.gif), etc. Si, no obstante, prefieres utilizar una imagen tuya, pulsa en «Examinar» y localízala. Después de aceptar, verás cómo aparece en el fondo de tu mensaje.



PASO 14

Además de añadir una imagen o fotografía al fondo de nuestras cartas, podemos de igual manera incluir un color determinado. La operación es muy similar al paso anterior. Selecciona «Formato/Fondo» y pulsa posteriormente en «Color». Aparece una lista deplegable en la que se muestran todos los colores disponibles con el nombre y una muestra del mismo. Puedes elegir entre 16 colores, desde el blanco (por defecto) pasando por el verde oliva, el negro o el púrpura. El color seleccionado aparece marcado por un punto negro a la izquierda. Elige el color que mejor se adapte a tu mensaje, pulsando directamente sobre él. Si deseas cambiar de color, repite el proceso y haz clic en tu nueva elección.



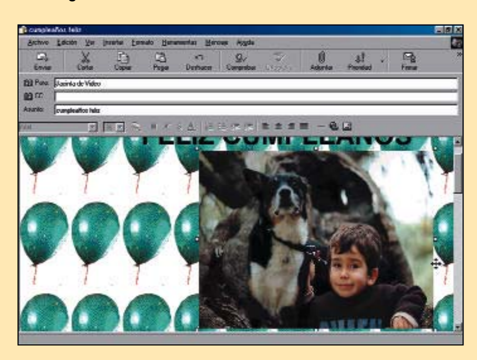
PASO 15

Ya tenemos nuestro mensaje con un color de fondo, una imagen y un sonido. Tan sólo no resta teclear unas palabras divertidas para redondear este original e-mail. A la hora de teclear puedes encontrar dificultad en la lectura del mensaje, ya que se puede confundir con el color color de fondo. Es el momento de cambiar el formato del texto para que se adapte perfectamente. Para ello, entra en el menú *Ver/Barra de herramientas»* y selecciona «Formato». Así nos aparecerá la barra de formato en nuestra área de trabajo. Selecciona el texto que quieres modificar y pulsa sobre los botones (negrita, cursiva, normal). Para elegir el color de la letra, pulsa sobre el botón que muestra una A subrayada, que te despliega una lista de 16 colores.



PASO 16

Para rizar el rizo, existe otra posibilidad: insertar una imagen o fotografía a la carta. Haz clic en el último icono de la derecha de la barra de formato. En la ventana de diálogo podemos elegir su posición (vertical/horizontal), si irá con borde trazado y su alineación. El botón «Examinar» nos da acceso a la carpeta del disco duro donde se encuentra la imagen.



BÁSICO

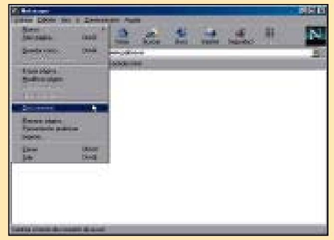
Navegar sin estar conectados

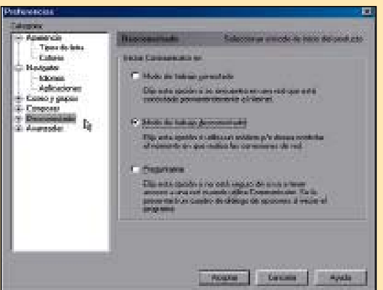
Si disfrutas visitando tus sitios web favoritos con frecuencia pero te preocupa el gasto telefónico —y no tienes tarifa plana—, no te pierdas la siguiente guía para navegar *off-line*.

Para aquellos que acostumbran a visitar una misma web y prefieren no gastarse un duro de más, puede resultar bastante útil el siguiente práctico en el que explicamos el proceso de navegar fuera de línea, sin necesidad de estar conectados a Internet y, por lo tanto, sin afectar al coste telefónico. Este paso a paso se ha realizado a partir de dos navegadores (Explorer 4 y Netscape 4,5), aunque los trucos son extensivos a las versiones superiores y a otros *browsers* como Opera.

PASO 1

El primer paso de este proceso es comunicarle al navegador que vamos a trabajar fuera de línea, de manera que busque la información dentro del disco duro y no precise esperar a que los datos procedan del módem. Inicia Internet Explorer y pulsa *Archivo/Trabajar sin conexión*. El programa mantendrá activada esta opción hasta que la volvamos a quitar. En el caso de Netscape, pulsamos en *Archivo/Desconectar*. Al igual que en el caso de Explorer, tendrás que volver a desactivar esta opción para realizar la próxima conexión.



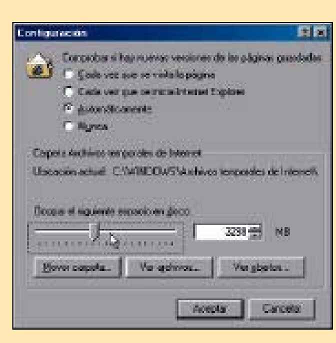


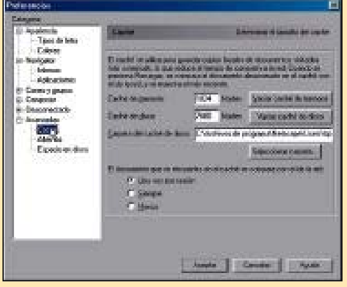
PASO 2

En Explorer, haz clic en «Ver» y luego selecciona «Opciones» (en versiones superiores, esta función la encontramos en el menú «Herramientas»). En el apartado «Archivos temporales de Internet» pulsa sobre el botón «Configuración». En el caso de Navigator, pulsa sobre el menú «Edición» y luego selecciona «Preferencias».

PASO 3

En Explorer, mueve el regulador «Ocupar el siguiente espacio en disco» hasta la posición deseada. Observa que al mismo tiempo se va actualizando la casilla de la derecha con la cantidad de bytes que marcamos. Cuanto más movemos el indicador, más espacio ocupará. Así, si tienes gran cantidad de espacio disponible en disco, te puedes permitir utilizar el 5 o el 10 por ciento del espacio de dicha unidad. Si por el contrario andas escaso de espacio, te tendrás que conformar con el 3 por ciento.



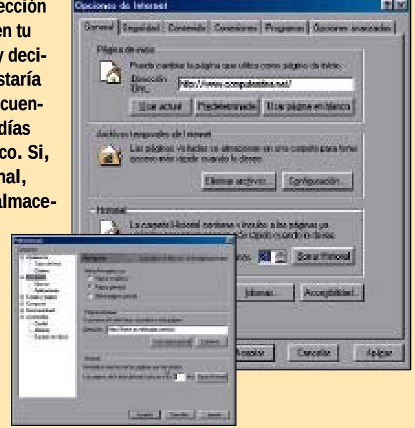


PASO 4

En Navigator, abre la carpeta «Avanzada» en la sección «Categoría», a mano izquierda de la ventana. Luego haz clic en «Caché». En la parte derecha del cuadro, especifica cuanto espacio del disco duro vas a utilizar de cache. Deberás saber cuánto espacio libre tienes en el disco. Por ejemplo, puedes empezar por marcar 50 Mbytes. Posteriormente siempre habrá posibilidad de cambiar esta cifra.

PASO 5

Mira en tu sección «Historial» en tu navegador, y decide cuántos días de navegación te gustaría almacenar. Si utilizas la Web con frecuencia, quizás será suficiente con 3 o 4 días para guardar en tu carpeta de histórico. Si, a cambio, eres un navegador ocasional, deberías indicarle al programa que almacene 7 o incluso 10 días. En Internet Explorer, introduce el número correspondiente, pulsa en «Aplicar» y posteriormente en «Aceptar». En Netscape, haz clic sobre la categoría «Navigator», introduce el número de días y pulsa en «Acep-





PASO 6

Con la configuración realizada a nuestro gusto, podemos activar la Web como hacemos normalmente ejecutando el navegador que corresponda. Cuando introduzcas una dirección URL o intentes entrar en una página que no has almacenado en tu disco duro, un mensaje te avisará que el contenido del site no puede ser mostrado y te pedirá si deseas conectarte (pulsa «Conectar») para entrar o bien permanecer fuera de conexión («Seguir desconectado»). En el caso de Navigator, tendrás que volver a la opción *Archivo/Conectar*.

PASO 7

La próxima vez que visites una página fuera de conexión, el navegador la cargará directamente de los ficheros que han sido grabados en la cache sin tener que conectarte a Internet. Puedes ver que en la barra de título de Explorer aparece el rótulo «Trabajar sin conexión a la Red». Además de ahorrarnos el coste de la conexión, experimentarás la ventaja de pasar de pantallas a una velocidad bastante rápida.



PASO 8

Una forma muy sencilla de trabajar sin conexión se puede llevar a cabo haciendo uso de la opción «Historial». En Internet Explorer, haz clic sobre el botón de «Historial» en la barra de herramientas y en la parte izquierda se nos abre una ventana con un índice los días de navegación. Puedes seleccionar con el ratón un día cualquiera para visualizar las páginas que visitaste entonces. Haz clic en cualquiera de los hiperenlaces y la página nos aparecerá a la derecha sin necesidad de habernos conectado.

Para acceder al Historial de Netscape Navigator, haz clic en el menú *Communicator* y pulsa sobre «Historial».



MEDIO

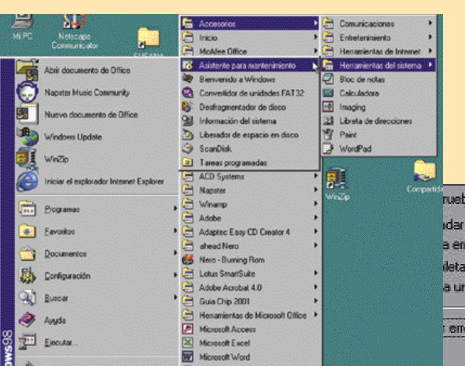
Mantn tu disco duro en plena forma

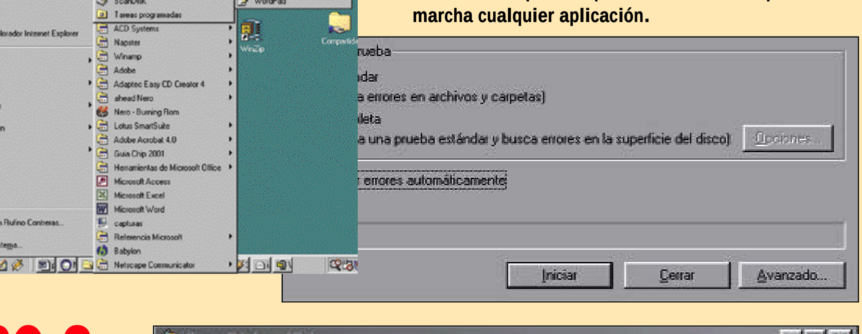
Cómo utilizar las herramientas de sistema de Windows (ScanDisk, Desfragmentar y Limpiar Disco) para que nuestro ordenador se encuentre en buen estado.

Al igual que cuando éramos pequeños nos avisaban del peligro que conllevaba tocar las herramientas, sigue existiendo una sensación de riesgo asociada a la utilización de las herramientas de sistema de Windows, cuyo uso inadecuado puede causar algún «destrozo» serio en nuestro PC. Sin embargo, las herramientas de sistema de Windows son generalmente seguras a la hora de usarlas, incluso si no las conocemos lo suficiente. Por el contrario, pueden mejorar el rendimiento del ordenador.

PASO 1

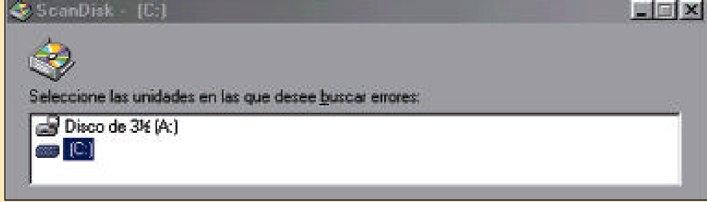
Para acceder al menú de «Herramientas del Sistema» hay que seguir la secuencia *Inicio/Programas/Accesorios* y tendremos en pantalla las distintas opciones: Asistente para mantenimiento, Bienvenido a Windows, Convertidor de unidades FAT32, Desfragmentador de disco, Información del sistema, Liberador de espacio en disco, ScanDisk, y Tareas programadas. En este caso práctico comentaremos las tres utilidades que tienen como protagonista al disco duro y que nos ayudarán a mantenerlo en óptimas condiciones para que su rendimiento resulte más provechoso.





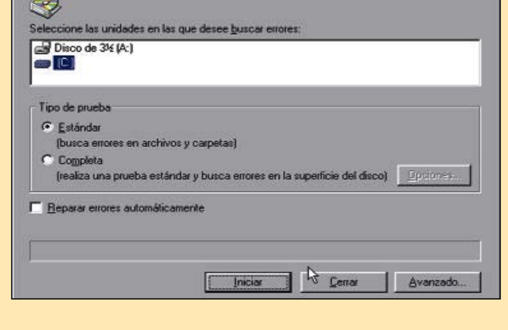
PASO 2

En primer lugar hablaremos de ScanDisk, un sistema de reparación de disco que se activa después de que nuestro sistema se ha cerrado incorrectamente o ha sufrido algún tipo de «cuelgue». No necesitamos que suceda un «accidente» en nuestro equipo para que se active, podemos hacerlo personalmente. ScanDisk puede reparar cualquier disco duro o disquete aunque se encuentren comprimidos con DriveSpace o DoubleSpace; sin embargo no se puede utilizar para los CD-ROM. El primer paso por tanto es elegir la unidad que deseamos escanear.



PASO 3

Este programa localiza varios tipos de errores: problemas con la FAT (tabla de asignación de archivos), problemas en el uso de nombres largos de ficheros, ARCHIVOS CRUZADOS, CLUSTERS PERDIDOS y estructura de directorios.
Si no lo podemos encontrar en el menú, podemos encontrar un atajo siguiendo la secuencia *Inicio/Ejecutar* y tecleando «scandskw.exe. En la ventana de diálogo podremos seleccionar dos tipos de búsqueda: Estándar (que busca errores en archivos y carpetas) y Completa (analiza la superficie de disco buscando pistas erróneas).



PASO 4

Si deseas que el sistema vaya eliminando los errores mientras chequea la unidad, no tienes más que marcar la casilla «Reparar errores automáticamente». Al finalizar el proceso, ScanDisk mostrará un mensaje indicando si ha encontrado algún error. Para ir reparando los errores a medida que van apareciendo, desactiva la citada casilla. La duración del proceso de escaneo depende directamente del tamaño del disco duro y de la cantidad de datos que se encuentren almacenados. No obstante, lleva su tiempo, pero no es preciso estar parados esperando a que finalice. Podemos seguir trabajando si bien el ordenador irá más despacio. Si te pones a grabar un fichero que en ese momento esté verificando ScanDisk, habrá que iniciar el escaneo. Por lo que recomendamos esperar a que termine antes de poner en marcha cualquier aplicación.

Tareas periódicas

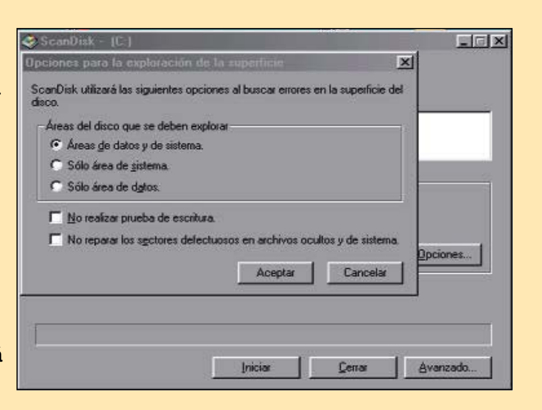
Muy pocos usuarios están acostumbrados a realizar los controles periódicos de su disco duro, pero resultan muy beneficiosos por tediosos que parezcan. Conviene tener nuestro disco bien organizado, sin ficheros basura ni sectores inútiles que tarde o temprano se convertirán en un auténtico lastre y, en casos extremos, pueden llegar a inutilizarlo. Para evitar males mayores, es conveniente acostumbrarse a unos chequeos habituales. Por ello, aconsejamos realizar la limpieza de disco cada dos o tres días, aunque no estaría nada mal hacerlo diariamente. Un proceso que tarda poco y que elimina todo archivo molesto. La acción de desfragmentar es más delicada, pero nos ayuda a que el sistema concentre la información en lugares más apropiados. La defragmentación deberá realizarse cada 15 días. ScanDisk suele realizarse más habitualmente pero



no por voluntad del usuario, sino como consecuencia de los «cuelgues» que padece Windows, más frecuentes de lo que desearíamos. No obstante, tomemos como norma realizar el ScanDisk de forma mensual. Si seguimos con disciplina estas indicaciones, podremos apreciar como nuestro sistema funciona con mayor fluidez.

PASO 5

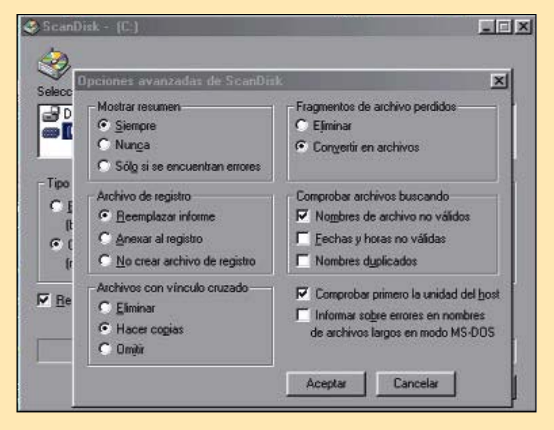
Si nos decidimos por la completa se nos activará el botón «Opciones» que nos da paso a una ventana en la que podremos acotar el área de exploración eligiendo sólo el área de datos, sólo el área de sistema o las dos al mismo tiempo. También podremos dejar de activar la prueba de escritura (el programa lee cada sector y escribe el mismo bloque de datos en el sector). Si la desactivamos, ScanDisk encontrará sectores que incluyan datos ilegibles, pero no localizará ningún problema de escritura. La última opción de esta ventana es «No reparar los sectores defectuosos en archivos ocultos y de sistema». Si la marcamos, el proceso de exploración será mucho más rápido.



PASO 9

Existe un atajo para activar la función «Liberar espacio» de una manera más rápida, sin tener que navegar por los múltiples menús del sistema. Ejecutamos el Explorador de Windows, y pulsamos con el botón derecho del ratón sobre el icono de la unidad de disco que queremos aligerar. Sobre el menú que se despliega, pulsamos sobre «Propiedades». En la pestaña «General», encontramos el botón «Limpiar disco», que pulsaremos para activar el proceso.



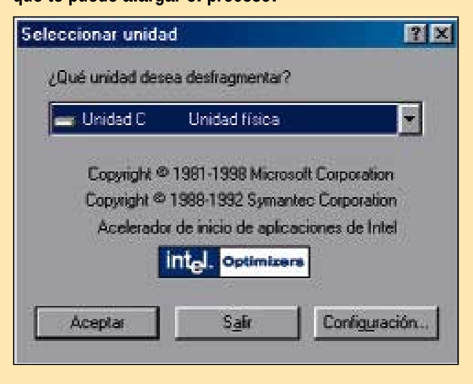


PASO 6

Para dotarle al proceso de escaneado de otras características podemos pulsar en el botón «Avanzado» en la caja de diálogo de ScanDisk. En su proceso normal, la exploración finaliza mostrando las incidencias y guardándolas en un archivo que toma el nombre Scandisk.log. Este fichero se ubica en el directorio raíz del disco escaneado y sustituye al homónimo resultante de una comprobación anterior. Esta operación se puede definir en la zona «Mostrar resumen» (siempre, nunca, sólo si encuentra errores). En «Archivo de registro» podemos decidir si reemplazaremos el citado informe, si lo uniremos al anterior registro o si no crearemos el archivo de registro.
Si el sistema encuentra un archivo cruzado creará una copia de datos con vínculo cruzado almacenados en cada fichero afectado y eliminará los vínculos cruzados de su tabla de asignación de archivos. Lo más aconsejable es seleccionar la características «Hacer copias», si bien podemos optar por eliminar o ignorar los datos provenientes de los vínculos cerrados.

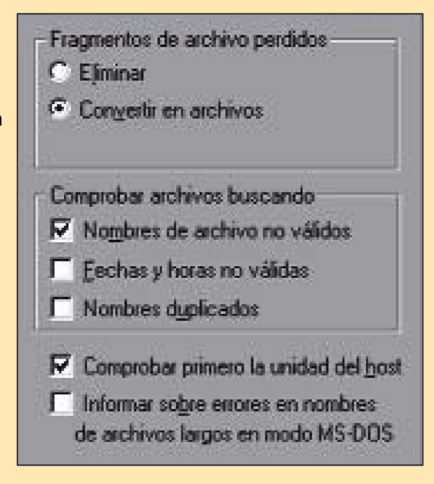
PASO 10

Le toca el turno al desfragmentador, una herramienta muy útil para reorganizar la información de los archivos. Cuando notes que los programas tardan más de la cuenta en arrancar es el momento de entrar en faena. El programa analiza el disco y marca las áreas dañadas y ordena los archivos. Este proceso suele tener una duración larga que irá condicionada por el tamaño y la infomación almacenada en el disco. Como norma a seguir, antes de realizar una desfragmentación es muy importante que cierres las aplicaciones y no olvides desconectar el salvapantallas (en caso de que lo tengas activado) ya que te puede alargar el proceso.



PASO 7

ScanDisk agrupa las cadenas de clusters perdidos en archivos con la sintaxis File0001.chk y las graba en el directorio raíz del disco duro. El Bloc de Notas nos permitirá abrir estos ficheros y visualizar su contenido, y conservarlo si la información que contiene nos parece interesante. Esta opción se activa marcando «Convertir en archivos». Si, en caso contrario, no queremos que se creen estos ficheros basta con seleccionar «Eliminar». Por otro lado, ScanDisk comprueba los nombres de los archivos, que si no son válidos pueden quedar inutilizados. Pero en cambio no busca por defecto las horas y fechas erróneas, aspectos que afectan a su funcionamiento pero no impiden la edición del archivo. Para definir la búsqueda activa o desactiva las tres funciones de la zona «Comprobar archivo buscando». En caso de tener formateado el disco con alguna herramienta de gestión de espacio del estilo DoubleSpace, ScanDisk explora en primer lugar en el disco (Host o C:) ya que los errores que puedan localizarse en el volumen comprimido suelen provenir de la unidad principal. No obstante, podemos desactivar esta opción.



Vocabulario

Cluster: También se le llama unidad de asignación, y constituye el menor grupo de sectores que el sistema operativo puede asignar a un fichero.

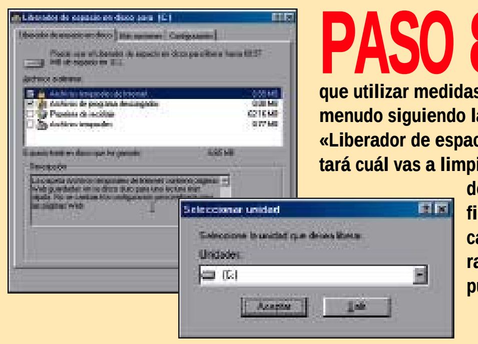
FAT: Estructura de datos que se registra en la localización y la distribución de los clusters de un archivo.

Cluster perdido: Un cluster que no está siendo utilizado por un archivo pero que la FAT no ha marcado como disponible para almacenar nuevos datos.

Archivos vinculados cruzados: Archivos que contienen clusters que han sido asignados incorrectamente a más de un fichero.

Host: Huésped. En el caso de un disco formateado con Doublespace el host es la unidad física que normalmente se denomina C.

Volumen comprimido: Fichero de datos comprimido que crea el DoubleSpace para obtener mayor espacio en el disco duro.



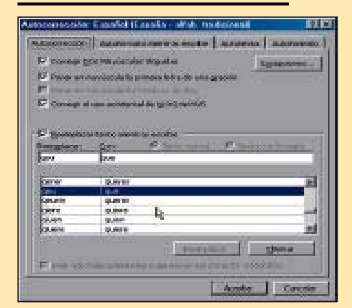
PASO 8

Ahora le toca el turno a la limpieza, algo que el sistema nos pedirá automáticamente cuando la situación del disco duro sea totalmente crítica. No esperemos a tener que utilizar medidas tan drásticas y vigilemos el espacio del disco duro más a menudo siguiendo la secuencia *Inicio/Programas/Accesorios* y pulsando sobre «Liberador de espacio en disco». Si tienes más discos, el programa te preguntará cuál vas a limpiar. Selecciona la unidad y pulsa «Aceptar». Existen 4 tipos de archivos innecesarios que localiza y cuantifica en bytes: ficheros temporales de Internet, archivos de programas descargados de la Red, papelera de reciclaje y archivos temporales. Selecciona el tipo de archivos que deseas eliminar y pulsa en «Aceptar».

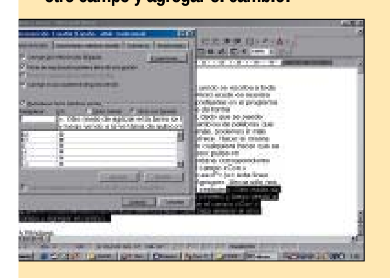
PISTAS Y **TRUCOS**

Microsoft Word

Trucos de autocorrección

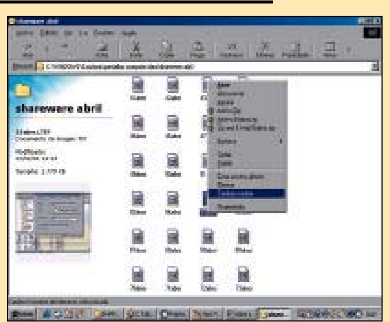


Teclear mal algunas palabras es moneda corriente cuando se escribe a toda prisa o cuando se copia un texto sin mirar a la pantalla. Word acude en nuestra ayuda realizando sustituciones automáticas que vienen prefijadas en el programa. Por ejemplo si tecleamos «qeu», el programa nos corrige de forma instantáneamente («que»). Esta herramienta es muy útil, dado que se puede personalizar a nuestro gusto. Así, podemos establecer cambios de palabras que tecleamos erróneamente de la misma manera. Pero además, podemos ir más lejos y utilizar a nuestro favor las posibilidades que nos ofrece. Hacer la misma función que una macro, por ejemplo al teclear un símbolo cualquiera hacer que se convierta luego en una frase. Veamos este sencillo proceso: pulsa en la opción *Herramientas/Autocorrección* y nos aparece la ventana correspondiente. En el campo «Reemplazar:» tecleamos *ff*, y en el campo «Con:» escribimos *Firmado: Matías Gali, matiasgali@ejemplo.es* (en esta línea tenemos un tope de 80 caracteres), y pulsamos sobre «Agregar». Ahora sólo nos basta ir al documento y teclear ff para ver como opera el «milagro». Otro modo de agilizar esta tarea se lleva a cabo seleccionando el texto primero y luego yendo a la ventana de autocorrección. Aquí se puede apreciar que el campo «Con:» aparece cumplimentado con el texto seleccionado. Sólo falta rellenar el otro campo y agregar el cambio.



Windows

Cambiar el nombre de los ficheros



Cambiar el nombre de un archivo es un proceso al que tenemos que recurrir habitualmente, que suele terminar siendo tedioso cuando se trata de cambiar muchos seguidos. Para ello, debemos pulsar sobre el fichero seleccionado con el botón derecho del ratón y seleccionar «Cambiar nombre». Entonces se activa la caja de texto y sobrescribimos la nueva denominación del fichero. También podemos realizar esta operación sin recurrir al menú desplegable, haciendo clic sobre el propio nombre y activando la caja de texto, lo cual a veces resulta incómodo si nuestro ratón no funciona todo lo bien que debiera. Para simplificar esta tarea lo mejor es utilizar el teclado: las flechas del cursor, para avanzar de uno a otro fichero; «F2», para activar la caja de texto; y «Enter» para que el sistema acepte el cambio de nombre.

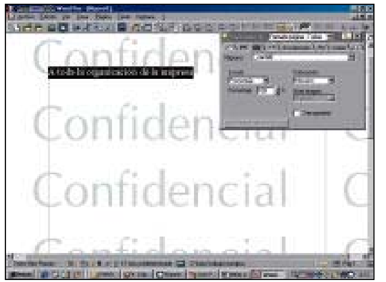
Microsoft Word

Mover párrafos

La inmensa mayoría de los usuarios utiliza procesadores de texto y se ve en la necesidad de mover párrafos dentro de un documento. Lo normal es recurrir al típico cortar y pegar, que se realiza seleccionando el texto y pulsando «Mayús + Supr», desplazando el cursor hasta el lugar de destino y tecleando, finalmente, «Mayús + Insert». Existe otra posibilidad: seleccionar el texto y arrastrarlo con el ratón hasta el punto deseado. Un truco para mover el texto (previamente seleccionado) a nuestro antojo con rapidez es utilizando al mismo tiempo las teclas «Mayus», «Alt» y «Flecha abajo» (para bajar)/«Flecha arriba» (para subir). Si combinamos las citadas teclas de mayúscula y alternativa con la tecla de «Flecha derecha», podemos apreciar que el texto experimenta un cambio de formato, con un incremento de la tipografía y su conversión a negrita y cursiva. Si las combinamos con la tecla «Flecha izquierda», el texto se transforma en negrita.

Lotus Word Pro

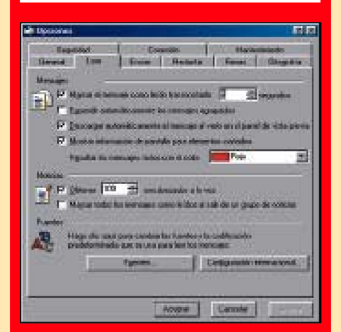
Dale un aspecto oficial a tus documentos



Es posible darle un aspecto oficial a nuestros documentos añadiéndole una marca de aguas. En el procesador Word Pro, selecciona la opción «Página» y luego pulsa sobre «Propiedades de la página». En la caja de diálogo, haz clic sobre la pestaña que tiene el icono de una pequeña cámara fotográfica. En el campo desplegable «Filigrana» elige el tipo de rótulo que aparecerá de fondo (confidencial, certificado, etc.) de la página. De forma automática, el fondo aparece en el documento. Para cambiar sus dimensiones (alto y ancho) y la posición en la página, utiliza el campo «Escala» que tiene cuatro posibilidades: personal, ajustado, tamaño original y porcentaje.

Outlook Express

Marcar como no leído

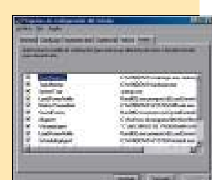


Al recibir el correo diario, el gestor nos ofrece los mensajes resaltados en negrita a la espera de que los leamos. Si no los tocas, el resaltado permanece. Pero si pasas con el cursor por encima, la marca de no leído desaparece transcurrido un tiempo y la tipografía del mensaje pierde la negrita. Para devolverle la marca, pulsa sobre el mensaje con el botón derecho y elige «Marcar como no leído». Pero si deseas retrasar este proceso, dirígete a *Herramientas/Opciones* y en la pestaña «Leer» modifica los segundos en el campo «Marcar el mensaje como leído tras mostrarlo». Pulsa luego en «Aplicar».

Windows 98

Controla las herramientas del sistema

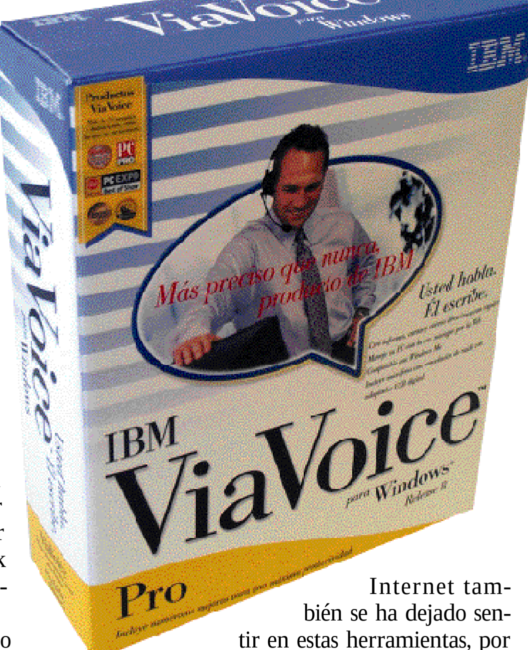
Una característica de Windows 98 llamada Configuración del Sistema nos permite controlar el comportamiento del sistema operativo cuando iniciamos el ordenador y desactivar aplicaciones que puedan causar problemas. Para ello hay que seguir la secuencia *Inicio/Programas/Accesorios/Herramientas del sistema*. En este submenú, selecciona «Información del sistema» y nos aparece una ventana con su correspondiente menú. Selecciona «Herramientas» y luego «Propiedades de configuración del sistema». Esta caja de diálogo nos ofrece una forma sencilla de desactivar aquellos programas que corren por debajo de Windows. Elige la pestaña «Inicio» y quítale la marca a aquellos programas que puedan resultar conflictivos.



Si deseas algún paso a paso específico, envíanos un e-mail a **cartas.computeridea@bpe.es**, indicando en el asunto: **Paso a paso**, y procuraremos satisfacerte en las páginas de nuestra/vuestra revista.

IBM Via Voice Pro

El desarrollo de soluciones para ciertos sectores profesionales, ademÆs de una posibilidad mÆs de acceso a la tecnolog a para las personas discapacitadas, son las mejores aplicaciones que le podemos dar a este tipo de productos.



La octava entrega del software de reconocimiento de voz de IBM supone una continuación de la versión anterior con algunas modificaciones. Pero lo más destacable es la facilidad de utilización y la meticulosidad de los pasos que debemos seguir cuando instalamos la aplicación, sobre todo en la parte de reconocimiento de nuestro patrón de voz. Una vez hemos realizado el pequeño ejercicio de leer uno de los cuatro ejemplos que se nos proponen para definir con mayor exactitud, dos capítulos de *El Quijote* y otros dos de *La Isla del Tesoro*, ya estamos preparados para dictar cualquier texto a nuestra máquina.

Interfaz, aspecto y funcionalidad

Después de haber realizado los pasos previos, la ejecución del programa es sencilla. La interfaz se reduce a una barra de herramientas con tres botones, uno de ayuda, otro de inicio (el texto que figura es «ViaVoice») y, por último, uno con un dibujo de un micrófono que cambia de color y estado cuando lo pinchas, ya que pasas de modo normal a modo grabación.

Cuando pasamos al modo grabación, podemos elegir cuál va a ser la herramienta en la que visualizaremos el resultado de nuestro dictado. La primera de ellas es SpeakPad, aplicación propia de IBM y de aspecto similar al conocido WordPad de Microsoft. La segunda es MS Word, todo un acierto, ya que podemos dictar directamente cartas, trabajos o cualquier otra cosa sin tener que estar pendientes de cambios de formatos, compatibilidades, etc. La compatibilidad con este procesador de textos es tal que podemos utilizar sus plantillas para dictar un memorando, un fax o cualquier carta. También podemos enlazar con la lista de contactos de Outlook para escribir los datos que queramos automáticamente.

Al arrancar el menú de inicio («ViaVoice»), observamos las diferentes opciones que podemos realizar. Entre ellas, hemos encontrado una que nos ha llamado la atención, la posibilidad de revisar nuestros documentos. La propia aplicación, además, va incorporando los términos que no tenga en su diccionario. Una vez los detecta, nos pide que los pronunciemos y, a continuación, los escribamos cómo se pronuncia. Por ejemplo, si queremos incluir la palabra «byte», deberemos decirle que la pronunciación es «bait».

Ventajas y novedades

Entre las ventajas de este producto están la creación de macros de manera similar a las de Word, lo que nos permitirá imprimir todos los datos de una persona o producto con la simple mención de su nombre. Algunas de estas utilidades ya están creadas por defecto, como la separación de los dígitos al decir una cifra. Por ejemplo, al decir «mil pesetas», ViaVoice escribirá 1.000 pesetas.

En cuanto a las novedades respecto a la versión anterior, son muchas y relevantes. En primer lugar, podemos corregir directamente los errores que se produzcan en el proceso de dictado. Además, encontramos la posibilidad de realizar marcas de voz, lo que permite el seguimiento de la realización de nuestras peticiones. Incluyen más de 30 macros de este tipo, pero podemos personalizar esta aplicación al punto de crear las nuestras propias.

Internet también se ha dejado sentir en estas herramientas, por lo que los desarrolladores de IBM han dotado esta versión de ViaVoice con la ventaja de navegar por la Red casi sin manos, ya que podemos dictar direcciones web o agregar a favoritos sin más problemas.

Pero la más llamativa de las novedades es «Woodrow», el asistente animado que, además de ayudarnos en situaciones en que lo necesitemos, puede guiarnos por la web y leernos lo que le digamos, incluidos los documentos que hemos dictado nosotros.

En definitiva, aplicación fiable (nada que ver con las que se desarrollaban hace unos años), con multitud de posibilidades.



Material proporcionado

Auricular con «pinganillo» con cancelación de ruido de ambiente.
Tarjeta de referencia de comandos.
Guía de usuario en español
Software en CD-ROM

RECOMENDADO VALORACI N

Aunque la instalación es algo tediosa, es fácil e intuitiva, al igual que su utilización.

Instalación:
Fiabilidad:
Versatilidad:
Aprendizaje:
Velocidad:
Precio:

TOTAL:

Via Voice Pro

FABRICANTE	IBM
Modelo	Via Voice Pro 8
Requisitos mínimos	Pentium 300 MHz
	256 Kbytes caché L2
	64 Mbytes de RAM
	410 Mbytes de espacio en disco
	Tarjeta de sonido de 16 bits con conector de entrada para micrófono
	Lector CD-ROM 4x
Términos activos	164.000
Diccionario (entradas)	475.000
Dictado	1.105 palabras
Errores	36 palabras
% errores	3,2%
Tiempo empleado	3'47"
Distribuidor	IBM
Web	www.ibm.com
Precio	29.000 ptas (174,24 e)
Calificación	8,3

Dragon NaturallySpeaking

Navegar por Internet, mandar e-mails o explorar nuestro ordenador se puede realizar sin manos y sin esfuerzo.

Dragon System comercializa la cuarta versión de su programa estrella, NaturallySpeaking. Este software constituye una solución completa para el reconocimiento continuo del habla y es compatible con la práctica totalidad de aplicaciones de Windows. Según nos informa el desarrollador, esta aplicación es capaz de alcanzar hasta 160 palabras por minuto. No hemos llegado a este nivel de velocidad en nuestras pruebas, pero este tipo de aplicaciones «aprenden» a medida que se van utilizando, por lo que es posible que con el paso del tiempo se pueda conseguir ese régimen. En cualquier caso, sí hemos detectado una velocidad mayor que su contrincante ViaVoice.

Su instalación sigue el mismo proceso que el producto de IBM, la lectura de un texto para definir nuestro perfil de habla, así como nuestra pronunciación.



Interfaz, aspecto y funcionalidad

La interfaz nos ha resultado algo más árida. Sin embargo, es más fácil avanzar hasta el final de la página, saltar de párrafo, cambiar de línea, etc., ya que basta con decirlo.

Cuando empezamos un dictado podemos indicar la aplicación dónde queremos hacerlo con un simple clic en la ventana deseada, ya sea un procesador de texto, navegador o cualquier otra, siempre que sea compatible. En este sentido, Dragon ha trabajado mucho y bien, ya que ofrece compatibilidad con la mayoría de las aplicaciones de Windows, así como procesadores de texto extendidos en España como Corel WordPerfect 8.

La ejecución de comandos es otra característica que nos ha llamado la atención. La llamada a un comando debe hacerse sin pausas para que se diferencien de un texto normal. Sin embargo si no conseguimos que se ejecuten y se interpreta como texto, podemos forzar a que lo trate como un comando. Para ello, basta con que pulsemos la tecla «Ctrl» mientras renombramos dicho comando.



Para la operación contraria, es decir, forzar el reconocimiento de texto y no de un comando, debemos pulsar la tecla «Mayúsculas» mientras hablamos.

Como decimos anteriormente, la velocidad de interpretación es algo más alta, pero su fiabilidad resulta inferior. El texto que hemos utilizado de prueba, sobre un total de 1.105 palabras (5.155 caracteres), hemos detectado 47 erróneas, por 36 de ViaVoice, aunque se tardó en el dictado 25 segundos menos. Aunque estas diferencias apenas son apreciables, sí nos sirven de referencia para marcar una línea de comportamiento.

Características principales

La integración total con Microsoft Word es destacable. La aplicación Natural Word permite acceder a funciones de este procesador de textos por voz, pero no debemos reducir a ello sus virtudes. Cuenta con el respaldo de un diccionario de 240.000 palabras con más de 200.000 de ellas activas.

La posibilidad de que un asistente nos lea un texto ya escrito también la encontramos en la herramienta de Dragon. Igualmente, podemos repasar textos dictados por nosotros mismos. Una ventaja que diferencia a este producto es el soporte para varios usuarios. Si lo instalamos, necesitamos 16 Mbytes por usuario adicional, lo que significa un pago muy barato, dada la ventaja que nos proporciona. Para los usuarios de Windows 2000 o Windows NT supone una enorme ventaja.

En definitiva, estamos ante un producto aplicable en el campo profesional o doméstico indistintamente, con el valor añadido de solucionar problemas de acceso a personas con minusvalías.

Fernando Reinlein

Dragon NaturallySpeaking

Dragon	FABRICANTE
NaturallySpeaking 4 Preferred	Modelo
Pentium 266 MHz	Requisitos mínimos
256 Kbytes cahé L2	
48 Mbytes	
200 Mbytes de espacio en disco	
Tarjeta de sonido de 16 bits	
Lector CD-ROM 2x	
200.000	Términos activos
240.000	Diccionario (entradas)
1.105 palabras	dictado
47 palabras	Errores
4,2%	% errores
3'22"	Tiempo empleado
Dragon	Distribuidor
www.dragon.com	Web
33.900 ptas (203,74 e)	Precio
7,8	Calificación

Material proporcionado

Auricular con «pinganillo».
Tarjeta de referencia de comandos y preguntas frecuentes.
Guía de usuario en español.
Software en CD-ROM.

VALORACI N

Un clásico del reconocimiento de voz, que amplía sus capacidades en esta última versión.

Instalación:
Fiabilidad:
Versatilidad:
Aprendizaje:
Velocidad:
Precio:

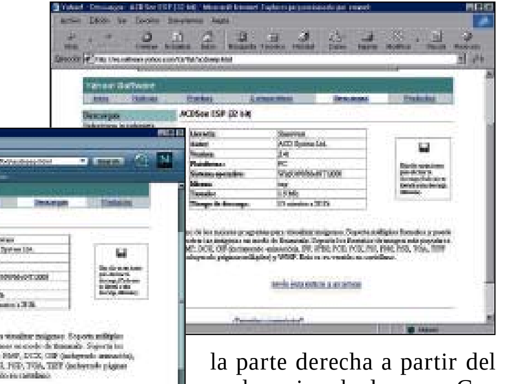
TOTAL:

ACDSee 32 Versi n 2.41 Es

Todos tenemos una larga colección de fotos e imágenes que vamos organizando en unas carpetas repletas. Pero en multitud de ocasiones tan sólo queremos echar un vistazo rápido a parte de nuestra colección, buscar alguna imagen de la que no recordamos el nombre o deleitarnos observando la colección como si de un álbum de fotos se tratase. Para ello, ACDSee es tu herramienta.

Cómo conseguirlo

La manera más rápida de conseguir este programa es por medio de Internet. Para ello, debemos buscar un servidor de software de los múltiples que existen en la Red, aunque si queremos la versión en castellano lo mejor es buscar directamente entre los servidores españoles (o de habla hispana). Una manera directa de obtener el ejecutable («acdsee32241-es.exe» de 1.908 Kbytes) es poner en nuestro explorador habitual la dirección *http://es.software.yahoo.com/fot/ftxt/acdseep.html*. En esta página aparece información sobre el producto y un enlace con forma de disquete en la parte derecha a partir del cual empieza la descarga. Con un solo clic sobre el enlace aparece el gestor de descargas que tengamos instalado (o el propio del explorador en su defecto). Como siempre, debemos tener presente el directorio (carpeta) donde vamos a realizar la descarga para localizar fácilmente el archivo y proceder a instalarlo.



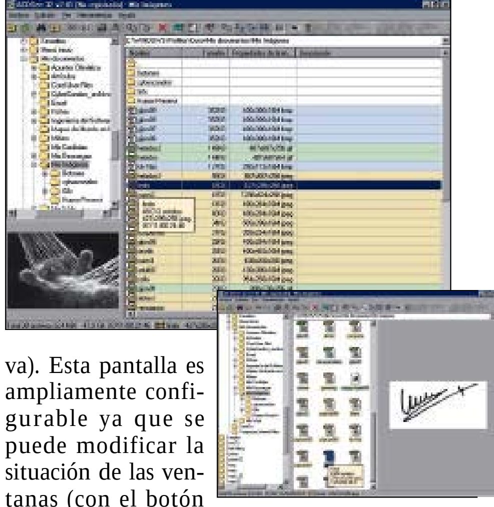
Instalación



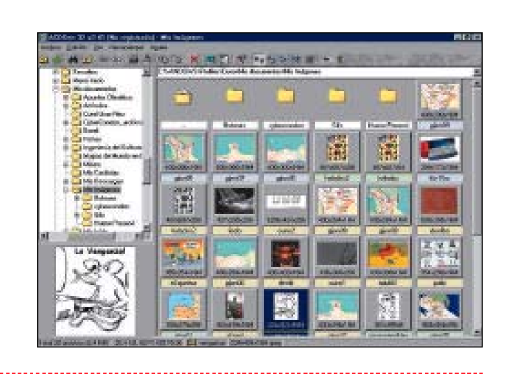
Para poder instalar el programa, se debe localizar la carpeta donde se encuentra el archivo acdc32241-es.exe (si se ha descargado desde Internet la carpeta será la que se puso como destino). Una vez se tiene el archivo delante se ejecuta haciendo doble clic sobre él. Aparece entonces la pantalla de presentación del producto (toda la instalación, al igual que la ejecución, es en castellano, lo cual facilita bastante la configuración y la selección de las opciones). Para pasar a la ventana siguiente o anterior se utilizan los botones con el título correspondiente. La segunda ventana está dedicada a la información sobre la licencia, donde se indica que esta versión es de evaluación durante 30 días. Pasado ese plazo se presentan dos opciones: registrarse abonando a la empresa desarrolladora del producto (ACD Systems LTD) el importe establecido o bien desinstalar el programa. Todo esta información aparece perfectamente reflejada en la siguiente pantalla. Las posteriores opciones de instalación son la carpeta destino (donde se ubicarán los archivos específicos del programa); compatibilidad con cámaras e imágenes Kodak (archivos KDC); integración en el sistema (donde se eligen las opciones que se añadirán al menú contextual de las imágenes en Windows, tales como ver, imprimir o explorar con ACDSee, además de la creación y ubicación de los iconos de acceso directo); y selección de formatos a los que asociar el programa (con los que se desea que arranque ACDSee al hacer doble clic sobre un archivo de ese tipo, del mismo modo que, por ejemplo, se ejecuta el Paint con los BMP).

Modo explorador

En esta versión de ACDSee existen dos modos de ejecución diferentes (explorador y visor) pero directamente relacionados. En la carpeta ACD Systems del grupo de programas del menú de inicio encontramos accesos directos para cada modalidad. Para iniciar el explorador la secuencia sería: *Inicio/Programas/ACD Systems/ACDSee/ Explorador*. La pantalla del explorador se divide en 4 partes: barra de herramientas, árbol de carpetas, ventana contenido de la carpeta activa (la resaltada en el árbol) y ventana vista previa de imagen activa (la resaltada en contenido de la carpeta activa). Esta pantalla es ampliamente configurable ya que se puede modificar la situación de las ventanas (con el botón derecho del ratón entre las ventanas, seleccionando en el submenú posición), el tamaño (pulsando entre ventanas con el botón izquierdo y sin soltar arrastrar hasta la posición destino), activar o desactivar la vista previa (haciendo clic con el botón derecho entre ventanas y activando o desactivando la opción vista previa) y seleccionar el estilo de los iconos (con los botones imágenes miniatura, iconos grandes, iconos pequeños, listas o detalles de la barra de herramientas). Por otro lado, situando el puntero sobre el icono de una imagen se despliega una pequeña ventana con información acerca de la imagen: nombre (del archivo), tamaño en octetos (bytes), tamaño en puntos y calidad (ancho por alto por número de colores) y modificado (fecha y hora). En la barra de tareas se encuentran algunas intere-



santes funciones (además de las ya comentadas del modo de vista de los iconos, y las siempre presentes ayuda, acerca de, imprimir, copiar y pegar) tales como borrar, cambiar nombre o introducir descripción (estas tres para el trabajo con archivos), trabajo con favoritos (explorar o introducir imagen), buscar imagen, ver imagen activa (pasando a modo visor), actualizar el contenido de la carpeta, subir a la carpeta padre o utilizar la imagen actual como papel tapiz del escritorio (desplegándose un menú en el que se elige entre centrado, mosaico o estirar). Haciendo clic con en botón derecho sobre cualquiera de las imágenes aparecen algunas de estas opciones junto a otras como convertir (para cambiar el formato a BMP, JPG, PCX, TGA o TIF), *shell* (para poder abrir o editar la imagen con otro programa), copiar imagen (que coloca en el portapapeles el mapa de bits de la imagen), copiar a (para copiar el archivo directamente en otra carpeta) y mover a (para trasladar la imagen). Para pasar a modo visor se debe hacer doble clic sobre el icono de alguna de las imágenes.



Modo visor

Todas las funciones que aparecen en esta modalidad están dedicadas a la proyección de imágenes. En la barra de herramientas nos encontramos algunas de gran utilidad, como pueden ser abrir imagen, pasar a anterior o siguiente imagen (también con las teclas «Re Pág» y «Av Pág», respectivamente), presentación de imágenes (donde se proyectan las imágenes de la carpeta actual con una pausa entre imagen e imagen), aumentar o disminuir zoom (teclas «+» y «-» con el teclado), tamaño original, imprimir, establecer como papel tapiz del escritorio, copiar a, mover a y eliminar (tecla «Supr»), cambiar nombre y describir. También aparece una opción para pasar a modo explorador. Cabe destacar, por otro lado, la posibilidad de mover el enfoque de la imagen si es que esta es mayor que la ventana o bien si se encuentra muy ampliada. Para ello basta con pulsar sobre la imagen y arrastrarla sin soltar o bien utilizar las teclas de dirección.



Registro

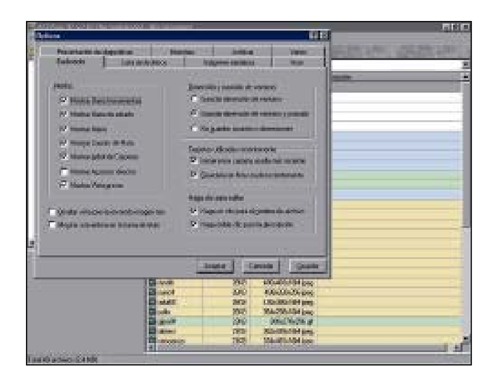
Si durante el transcurso del periodo de prueba decidimos registrarnos, podemos optar por tres vías diferentes: Internet, fax o correo. El proceso es ejecutar el programa (en cualquiera de sus modalidades), ir a «Herramientas» (en la barra de herramientas) y hacer clic sobre la opción «Regístrese» y pulsar el botón «Más info....» en la ventana activa. Aparece entonces una ventana de ayuda sobre todos los tipos de registros.

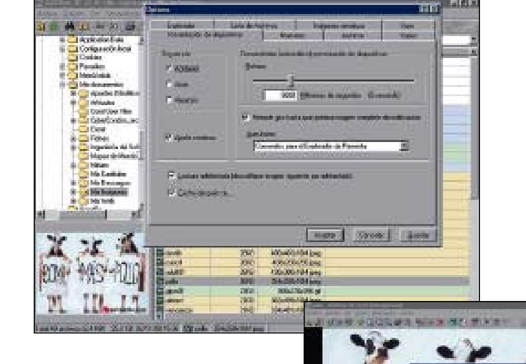


Configuración

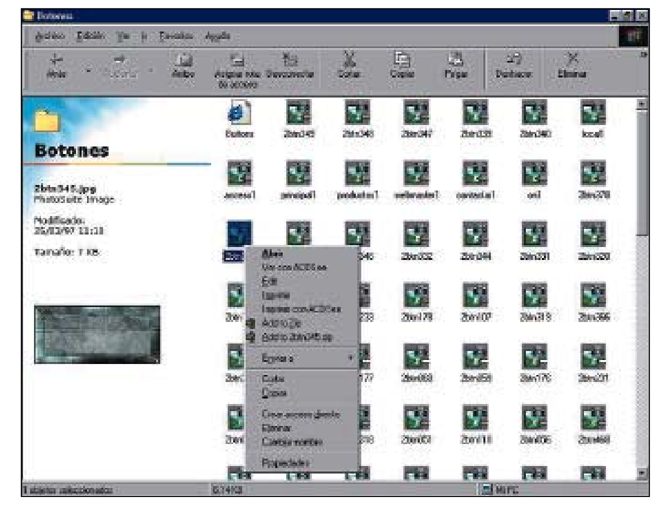
Tanto en modo explorador como en modo visor aparece la función de configuración en la barra de herramientas. Con un clic del ratón sobre el icono correspondiente (o con la secuencia *Herramientas/Opciones*) se despliega una ventana con todas las posibilidades de configuración. Hay que señalar que la configuración en modo explorador es más completa, ya que incluye tres pestañas (o lengüetas) más que el modo visor. Las pestañas comunes a ambos modos son visor (con opciones sobre los elementos a mostrar en este modo o la dimensión de la imagen entre otras), presentación de diapositivas (donde se puede configurar, por ejemplo, el orden de la secuencia, el tiempo de espera entre imágenes para la proyección automática de secuencias, la decodificación adelantada de la imagen siguiente o la conservación en *cache* de la imagen anterior), muestreo (con posibilidad de activar o desactivar animaciones GIF o correcciones gamma y utilizar mapas de bits descendentes, entre otros), archivar (para el trabajo con archivos) y varios (donde la opción de configuración más importante que aparece es la establecer la asociación de archivos, por si se quiere modificar la configuración de la instalación, y donde podemos atribuir a los diferentes tipos de formatos funciones para el trabajo desde Windows al igual que lo hacíamos durante el proceso de instalación). También desde el apartado varios se puede activar la presencia de algunos detalles como la vista preliminar (antes de imprimir), la versión en el encabezado de la ventana principal, o los *tips* (pequeñas ventanas informativas, de color amarillo en este programa, que se despliegan al situar el puntero del ratón sobre algún objeto) referentes tanto al nombre de los botones de la barra de herramientas como a la información condensada de las imágenes en modo explorador.

Las opciones propias del modo explorador son las correspondientes a las pestañas explorador (donde se puede configurar, por ejemplo, la interfaz de este modo y la dimensión y posición de las ventanas), lista de archivos (para decidir qué tipos de archivos mostrar, cuáles resaltar y opciones sobre la vista previa) e imágenes miniatura (de las que se puede definir el tamaño y la información que queremos que aporten cuando en el explorador tenemos la vista de los iconos activada con este estilo).





Desde Windows

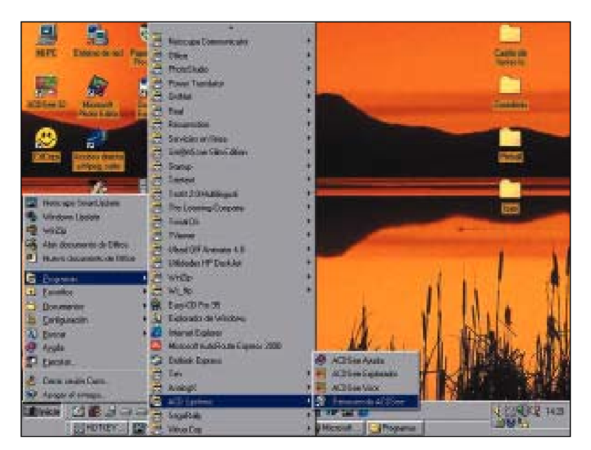


ACDSee es capaz de interactuar con el sistema operativo (de manera similar a otros programas, por ejemplo WinZip) añadiendo al menú contextual de los archivos gráficos (el que se despliega al hacer clic con el botón derecho sobre alguno de estos ficheros) en la navegación por carpetas (desde el escritorio, Mi PC o el explorador de Windows) algunas funciones de las incluidas en el programa. Estas funciones son ver con ACDSee (con lo que se abriría el programa en modo visor) e imprimir con ACDSee (apareciendo la pantalla de impresión de archivos del mismo modo que lo hubiera hecho desde el programa). También en el trabajo con carpetas aparece en el menú contextual una función llamada navegar con ACDSee que ejecutaría el modo explorador (con esa carpeta como carpeta activa).

Todas estas funciones se activan durante la instalación o en la configuración del programa (como ya hemos señalado anteriormente) y están siempre condicionadas al tipo de archivo con el que se trabaja (si un tipo de imagen no está configurado, para ello estas funciones no aparecerán).

Otra función que se añade al sistema operativo es la creación de una nueva secuencia de imágenes del mismo modo que creamos una nueva carpeta. Para ello se hace clic sobre un espacio en blanco de la carpeta que contendrá la secuencia (desde Mi PC o desde el explorador), se pulsa en «Nuevo» del menú contextual desplegado y posteriormente en «ACDSee Secuencias de Imagen».

Desinstalación



La otra alternativa después de los 30 días de prueba es la desinstalación del programa. Si decidimos dar este paso, debemos tener mucho cuidado y no desinstalar el programa a mano (borrando las carpetas del disco duro y del menú programas), pues estas aplicaciones utilizan librerías externas y modifican el registro de Windows, lo cual nos puede dar más de un quebradero de cabeza. Lo ideal es utilizar el propio desinstalador de la aplicación que se encuentra en la carpeta ACD System del menú de inicio (junto con la ayuda y los acceso directos al visor y el explorador), y que lleva el nombre «Removiendo ACDSee». Aparece una ventana donde elegimos entre desinstalación automática o personalizada. Seleccionamos la automática y pulsamos el botón siguiente. En la nueva ventana que se presenta pulsamos en «Terminar». Después de esto desaparecen todos los elementos relacionados con el programa (accesos directos, archivos, etc.).





Otras opciones

ACDSee no es el único programa de estas características, aunque posiblemente sea el mejor o, por lo menos, el más popular. Otras alternativas son:

ACDSee 3.1 SR-1 (en inglés)
http://www.acdsystems.com/espanol/products/index.htm
Image Navigator 3.1
http://www.vimas.com
ThumbsPlus (32-bit) 4.10ftp://ftp.cerious.com/pub/cerious/thmpls410_s.exe
ImagoWeb
http://fabrizio.jth.it/download/iwsetup.exe
AI Picture Utility 4.7
http://ai.webprovider.com/aipict.zip
PicaView (Windows 95/NT 4.0) 1.32
ftp://ftp.netsales.net/pub/acd/imgfox/imgfox121.exe
ImgViewer (32-bit) 2.44
ftp://ftp.arcatapet.com/ivsetup.exe
Ulead PhotoImpact Viewer
http://www.ulead.com/
FlipAlbum
http://www.flipalbum.com/
InfanView 3.33
http://stud4.tuwien.ac.at/~e9227474/

Todos estos programas están disponibles en los servidores de shareware en Internet (por ejemplo www.download.com).



Otras versiones

ACDSee 2.41 no es la última versión que ACD Systems ha desarrollado de su principal producto, aunque sí que es la última con licencia shareware en español. Por eso, porque funciona a la perfección en cualquier equipo con Windows 95 (o superior) y por su facilísima utilización, es por lo que nos hemos declinado por él y no por su nuevo hermano, ACDSee 3.1, que también se puede encontrar en múltiples servidores de software de Internet aunque, eso sí, en inglés.



Félix Alberto Jiménez



eZAURUS, un PDA para Linux

La japonesa Sharp desveló el mes pasado la nueva generación de Zaurus, el eZaurus. Aunque este PDA no ha gozado de gran éxito en Estados Unidos, sigue siendo el favorito en Japón. El nuevo Zaurus MI-E1 incluye, al igual que los más actuales dispositivos, un reproductor MP3, pero sin duda lo que le destaca frente a los demás es un reproductor de vídeo MPEG4, que permite reproducir hasta 2 horas de vídeo en una tarjeta de 64 Mbytes (en la calidad más baja). El eZaurus incorpora un teclado plegable, de tipo «qwerty», así como una pantalla de cristal líquido de 3.5 pulgadas y dos ranuras de expansión, una para memoria de tipo SD y otra para tarjetas de tipo CompactFlash, lo que le convierte en el dispositivo con mayores capacidades de expansión. De hecho en la pasada edición del CES en Las Vegas, ya se pudo ver una cámara de vídeo que se conecta al dispositivo a través de esta última ranura. Sharp planea emplear una versión adaptada y reducida de Linux como sistema operativo para los eZaurus comercializados en Estados Unidos.

Un circo ambulante

A raíz de un movimiento surgido en México y que ha cosechado una gran aceptación, HispaLinux ha puesto en marcha en nuestro país CACLE, Circo Ambulante de Conferencias Linuxeras de Evangelización. Bajo este nombre se encuentra un ambicioso programa de conferencias orientadas a la divulgación del software libre, principalmente Linux y GNU. El perfil de los conferenciantes reúne a expertos con probadas capacidades de comunicación. En la actualidad, el CACLE español cuenta con algunos nombres como Juan José Amor e Ismael Olea (proyecto Lucas), Adriano Galano, etc.
www.hispalinux.es/cacle.html

El nuevo asistente de configuración WineSetupTk

Wine es una implementación de la API de Windows 3.x y Win32 (Windows9x) que funciona sobre X Window en sistemas Unix. Proporciona una capa de compatibilidad que permite ejecutar aplicaciones Windows en Linux. No requiere de Microsoft Windows, ya que fue escrito en su totalidad con código abierto.
La configuración de Wine en sistemas Linux no era una tarea en absoluto sencilla hasta ahora. WineSetupTk es una herramienta gráfica, que en forma de asistente, permite al usuario llevar a cabo la configuración de Wine en su sistema, de forma cómoda y sin necesidad de conocer las complejidades de su archivo de configuración.
wine.codeweavers.com/winecfg.shtml



Vocabulario

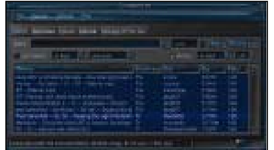
API: Abreviación de Interfaz de Programa de Aplicacion (Application Program Interface), un conjunto de rutinas, protocolos y utilidades para construir programas. La mayoría de los sistemas operativos ofrecen una API a los programadores para que puedan programar aplicaciones consistentes con el sistema operativo.

Kernel o núcleo: Módulo central de un sistema operativo. Es la parte del sistema que se carga primero y permanece en memoria principal. Puesto que reside en memoria es importante que el kernel sea lo más pequeño posible y que proporcione los servicios esenciales a otras partes del sistema operativo y aplicaaciones. Normalmente, el kernel es el responsable de la gestión de memoria, procesos, tareas y acceso a discos.

Módulos: En un sistema Unix, los módulos son componentes del sistema operativo, que por su menor relevancia se mantienen fuera del núcleo, pudiéndose cargar de forma dinámica, cuando necesiten ser usados. Es el equivalente a los conocidos *drivers* o controladores en el entorno Windows.

Nueva versión de Gnapster

Gnapster es un potente cliente para la controvertida comunidad de música MP3 *on-line* Napster. Actualmente Gnapster dispone de todas las principales características del protocolo empleado en la aplicación original para Windows. La última versión disponible del producto, la 1.4.2, tiene corregidos muchos fallos relativos a la conexión con los servidores oficiales y se ha saneado el código fuente original para que compile sin problemas en otras plataformas distintas de Linux, como Sparc Solaris y HPUX. Gnapster esta disponible.



jasta.gotlinux.org/gnapster.html

Cdigo abierto

Dos de las características principales que se atribuyen a Linux son su robustez y fiabilidad. Frente a versiones anteriores de Windows, puede que efectivamente lo sea con notoriedad. La duda que les puede surgir a muchos usuarios antiguos de Unix es, si merece la pena pasarse a Linux, dejando de lado los sistemas Unix comerciales, sólidamente probados y excelentemente documentados. La robustez es un punto muy importante en el desarrollo de Linux, pero desde luego, no el único. Es preferible incluir **MÓDULOS** con características incompletas en versiones estables con el fin de lanzarlo a la red y que los usuarios puedan probarlo, cuantos más y cuanto antes mejor. Precisamente eso es lo que ha impulsado Linux tan lejos en tan poco tiempo. Mantener un sistema perfectamente actualizado es una labor costosa y diaria. En lugar de abalanzarnos sobre la última revisión de cualquier paquete de software que encontremos en la red, es preferible planear las actualizaciones con la cabeza bien fría. Pongamos, por ejemplo, StarOffice. Si no usamos esta suite ofimática, no tiene sentido alguno actualizarse a la última versión. Incluso si la utilizamos no deberíamos hacerlo hasta no ver que la nueva versión incorpora esa funcionalidad que echábamos de menos. Las actualizaciones deberían ser incrementales, renovando sólo aquellas partes que veamos necesarias.
Linux puede ser tan robusto y estable como nosotros mismos le permitamos ser. En nuestra mano está afianzarnos en versiones estables y probadas o experimentar con las últimas revisiones con posibles fallos pero siempre sorprendentes que nos hagan seguir más de cerca el mundo del software libre.

Felipe Corsino

Actualizar el nœcleo

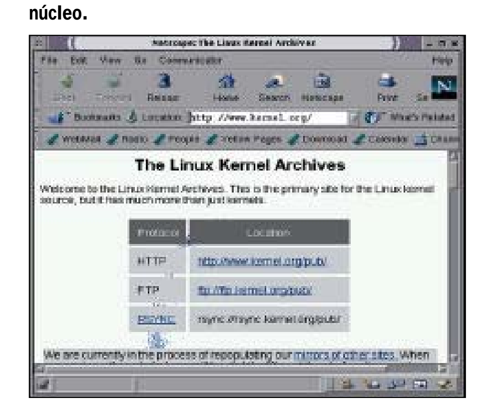
Te explicamos cómo actualizar nuestro sistema con una versión reciente del Kernel Linux.

Habiendo visto en el número anterior, el procedimiento a seguir para compilar e instalar un programa en código fuente, vamos ver un caso mucho más complejo y particular, actualizar nuestro sistema con una versión reciente del código fuente del NÚCLEO (kernel) Linux.

Con esto, además de beneficiarnos de las nuevas mejoras introducidas en la última versión, podremos optimizar el funcionamiento de nuestro sistema seleccionando adecuadamente las opciones de configuración del núcleo.

PASO 1

Descarga la última versión del núcleo de la página web *http://www.kernel.org/pub/linux/kernel/v2.4/*. Es un fichero empaquetado con la herramienta TAR y comprimido con GZIP, que contiene todos los ficheros que componen el código fuente del núcleo.



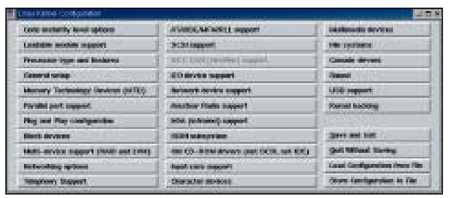
PASO 2

Descomprime el contenido del archivo que se encuentra en la carpeta que hemos creado */usr/src/linux*. Para ello, en el program tar realizaremos el comando «xvfz linux-2.4.<version>.tar.gz -C /usr/src/linux».



PASO 3

Configura las opciones que desees. La forma más cómoda es hacerlo desde una sesión de terminal en XWindow. Sitúate en el directorio anteriormente indicado y ejecuta el siguiente comando, «make xconfig». En la ventana que aparece, selecciona aquellas opciones que quieras. No te preocupes si no entiendes el significado de todas, por defecto se seleccionan opciones predeterminadas.



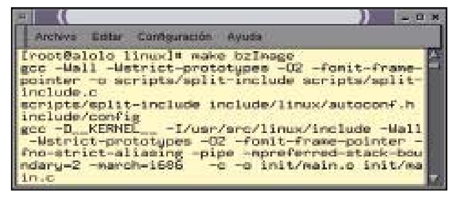
PASO 4

Graba los cambios y sal del programa de configuración. Con esto se crea un fichero con las opciones seleccionadas, a partir del cuál podrás construir tu kernel.



PASO 5

A continuación, nos aseguramos de que todo se construye en el orden adecuado y el primer comando es «make dep».

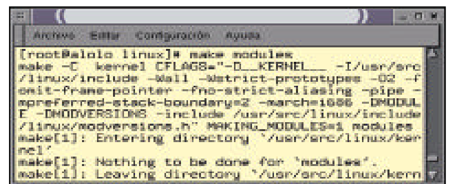


PASO 6

Limpiamos información de compilaciones anteriores: «make clean».

PASO 7

El paso siguiente consiste en crear la nueva imagen del núcleo: «make bzImage».

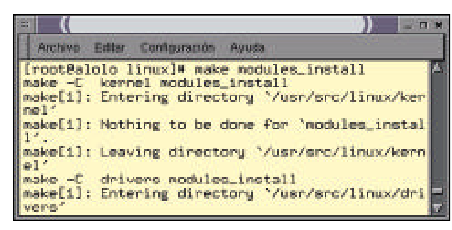


PASO 8

Creamos, a continuación, los módulos del nuevo núcleo: «make modules».

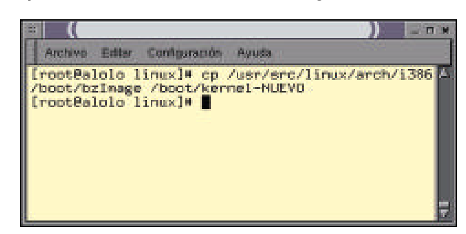
PASO 9

Instalamos los módulos en el directorio */lib/modules/kernel.version.numero* con el comando «make module_install».



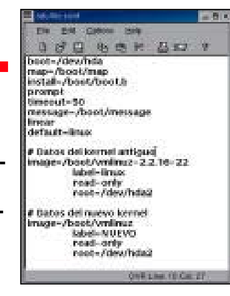
PASO 10

Copiamos la imagen del núcleo que hemos creado al directorio por defecto *cp /usr/src/linux/arch/i386/boot/bzImage /boot/vmlinuz*.



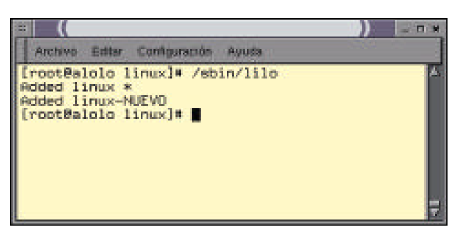
PASO 11

Editamos el archivo */etc/lilo.conf* para añadir una nueva entrada al menú de arranque del sistema. Bastará con copiar las líneas que hacen referencia al núcleo actual y cambiar el nombre de la etiqueta (label) para poder elegir entre una versión u otra al encender el ordenador.



PASO 12

Llevamos a cabo los cambios introducidos en el fichero de configuración con el comando «lilo» en la localización */sbin/lilo*.



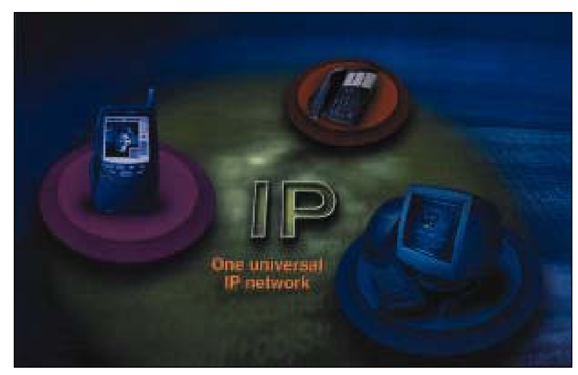
PASO 13

Como último paso, reiniciamos y probamos el nuevo kernel. Si no funciona a la primera, siempre podemos reiniciar con la versión anterior y probar de nuevo.

Se aproxima la Red Universal

¿Quién iba a predecir hace tan sólo cinco o seis años la enorme popularidad que alcanzaría la telefonía móvil en la actualidad? Hoy en día no es extraño ver a niños de corta edad jugueteando con un teléfono móvil cual *broker* de hace unos años. Y es que el rápido avance de la tecnología acerca al mercado de masas incluso los ingenios más insospechados. En lo referente a Internet, podemos decir exactamente lo mismo. En la actualidad, 1,3 billones de personas utilizan servicios de telefonía en todo el mundo y casi 250 millones tienen acceso a Internet, bien desde sus puestos de trabajo, bien desde su hogar.

Gracias a protocolos de comunicaciones como la tecnología WAP (*Wireless Aplication Protocol*), podemos acceder a Internet desde un terminal móvil, lo que representa la clara tendencia hacia la convergencia de las tres redes de comunicaciones que disfrutamos hoy en día: la de telefonía fija, la de telefonía inalámbrica y la de transmisión de todo tipo de contenidos, sean éstos multimedia, transacciones o cualquier otro tipo de información: Internet. Y es que lo que parece claro es que la tendencia actual se dirige hacia la fusión de estas tres redes en una única red IP universal. Las implicaciones que este desarrollo tecnológico producirá en nuestra vida son difíciles de prever; sin embargo, hay ciertos servicios que conocemos de antemano.



▲ *La cada día más cercana red IP universal nos ofrecerá servicios que hasta ahora sólo veíamos en las películas de ciencia-ficción.*

La funcionalidad de la telefonía inalámbrica se ampliará considerablemente, lo que nos permitirá desde ver a nuestro contertulio en una pantalla LCD (*Liquid Crystal Display*) integrada en nuestro terminal móvil, hasta encender el calentador y abrir el grifo de nuestra bañera desde ese mismo aparato para tener el baño preparado cuando lleguemos a casa tras una intensa jornada laboral. Pero no todo acaba aquí. Quien no se haya asombrado aún lo suficiente podrá comprobar cómo en un futuro próximo una gran cantidad de electrodomésticos presentes en cualquier hogar, como la nevera o el horno, dispondrán de conexión a Internet. ¿Qué pensaremos cuando nuestra nevera sea capaz de pedir directamente al supermercado más leche cuando ésta esté a punto de acabarse? Como vemos, la realidad muchas veces supera la ficción.

Contacta con nosotros

linea.directa@bpe.es

Nuestra sección de Línea Directa tiene como objetivo asesorar al lector para que optimice su máquina y pueda utilizarla con eficacia. Si tienes algún problema con tu ordenador, con los programas de software, los periféricos o cualquier herramienta informática, no dudes en ponerte en contacto con nosotros para que intentemos darte una solución. Es muy importante que especifiques la configuración de tu equipo para que podamos abordar el problema de la forma más certera. Puedes mandarnos tu carta a través de nuestra web **WWW.COMPUTERIDEA.NET**, o bien a nuestras direcciones postal y electrónica:

Computer Idea
«Línea Directa»
C/San Sotero, 8, 4ª planta
28037 Madrid
Fax: 913 273 704
linea.directa@bpe.es

Problemas de memoria

Tengo un PC equipado con un microprocesador Intel Pentium II 333 MHz, 128 Mbytes de memoria RAM, tarjeta grÆfica Ati Rage 128 con 32 Mbytes y una regrabadora HP 9510 con interfaz de conexi n IDE. Creo que ha llegado el momento de actualizar mi microprocesador, lo que me obligarÆ a cambiar mi placa base para poder instalar uno de los modernos AMD Athlon (es la opci n que mÆs me atrae). Pero me encuentro con la siguiente duda: ¿Merece la pena que, ya que debo cambiar la placa base, adquiera una que soporte los nuevos m dulos de memoria DDRAM? Muchas gracias por vuestra ayuda.

● *Ramón López Martínez (Málaga)*

La decisión acerca del tipo de memoria que debes instalar en tu equipo depende de varios factores. Debes tener en cuenta que si adquieres una placa con soporte de memoria de tipo SDRAM podrás aprovechar la memoria que ya posees, lo que te permitirá ahorrar algo de dinero. Por otra parte los precios de este tipo de memorias están descendiendo sustancialmente, ya que esta tecnología será sustituida progresivamente por las memorias de tipo DDRAM y RAMBUS (veremos cuál de las dos se lleva el gato al agua). Esta reducción en los precios te permitiría equipar tu PC con más memoria de la que tienes actualmente, beneficiándote del aumento de prestaciones que genera un incremento de la memoria RAM.

Linux vs Windows

***Acabo de iniciarme en este mundillo de la informÆtica y, aunque tengo bastante claro cuÆl serÆ la configuraci n del ordenador que comprarØ pr ximamente, tengo muchas dudas acerca del sistema operativo que debo instalar en Øl. Mis opciones son Microsoft Windows Millennium y Linux. Os agradecer a enormemente que me ayudaseis a decidir cuÆl es la mejor elecci n para m .
Gracias.***

● *Julián Palacián (Valladolid)*



Lo cierto es que ambas son buenas plataformas, aunque están orientadas a usuarios muy diferentes. Mientras que Windows Millennium es un sistema operativo muy sencillo de utilizar orientado principalmente al sector doméstico, Linux es considerablemente más complejo, pero ofrece a los usuarios un amplio abanico de posibilidades y retos. Si no tienes miedo a la informática y tienes ganas de aprender, la solución a tus dudas es clara: instala ambos sistemas operativos. Windows te permitirá utilizar multitud de aplicaciones y juegos de modo sencillo y cómodo, y Linux te permitirá indagar en el interior del sistema operativo y mejorar considerablemente tus conocimientos de informática; aunque eso sí, deberás superar una gran cantidad de retos que pondrá ante ti si deseas exprimir este fantástico sistema al máximo.

Por otro lado, es cierto que la memoria de tipo DDR genera un rendimiento superior al de la tecnología SDRAM, ya que por cada ciclo del reloj de tu computadora esta novedosa memoria realiza dos operaciones. Sin embargo, la de tipo SDR realiza únicamente una. Este diferente funcionamiento de ambas tecnologías permite obtener un notable incremento en el rendimiento en operaciones que realizan muchos accesos a memoria, favorable siempre a la memoria de tipo DDR. Sin embargo, las pruebas que hemos realizado en nuestro Laboratorio demuestran cómo este aumento de prestaciones se diluye notablemente cuando ejecutamos aplicaciones que realizan un uso intensivo de otros periféricos, como el disco duro o el lector de CDs. En resumen, la memoria DDR produce un rendimiento superior al de la SDRAM, pero su precio en la actualidad es considerablemente más alto que el de ésta. Eso sí, poco a poco los precios de esta novedosa tecnología de memoria irán descendiendo hasta equipararse a los de la memoria SDRAM.
Conociendo estos factores debes ser tú quien elija en función de tus necesidades y del dinero que estés dispuesto a desembolsar.

Dudas con la dirección IP

Tengo un Packard Bell multimedia modelo 6.500 dotado de un microprocesador Intel Pentium III 500 MHz, 192 Mbytes de memoria SDRAM, DVD 6X, tarjeta de sonido Sound Blaster Live Player 5.1 y procesador grÆfico Voodoo 3 2000 integrado en la placa base. ¿C mo puedo conocer cuÆl es mi direcci n IP? Por otra parte mi placa base, una Bora Pro, se me ha quedado pequeœa, ya que tiene œnicamente



▲ *Windows nos permite acceder a la configuración IP de nuestra máquina fácilmente.*

tres ranuras PCI y ninguna AGP y necesito cambiarla. ¿Merece la pena comprar una que incorpore ranura AGP y una tarjeta grÆfica de este mismo tipo, o es mejor adquirir una tarjeta aceleradora PCI, como la Voodoo 5 5500 y continuar usando mi antigua placa? Gracias.

● *Américo Canas*
elmomi@eresmas.com

La dirección IP no es más que un conjunto de números que permiten identificar unívocamente un ordenador en una red. Esto significa que cuando tenemos varios ordenadores conectados en red, la dirección IP de cada uno de ellos será diferente a la de todos los demás; algo parecido a como sucede con el DNI o el número de teléfono de las personas. Lo primero que debes saber es que hay dos casos básicos en los que nos movemos.
El primero consiste en que tengas instalada en tu ordenador una tarjeta de red, en cuyo caso, si te diriges al botón de *Inicio* y, dentro de éste, a la opción *Ejecutar...*, podrás teclear el comando «winipcfg». Éste te mostrará no sólo la dirección IP, sino también otros parámetros relativos a la configuración de tu red. La segunda opción es que no tengas una tarjeta de red, pero te conectes a Internet a través de un módem. En este caso, cuando estás conectado a la Red, tu proveedor de acceso a Internet (ISP) te proporciona automáticamente una dirección IP dinámica. Esto significa que únicamente tienes una de estas direcciones cuando estás conectado y, además, al ser dinámica cada vez que te conectes tu ISP te asignará una diferente. Si mientras estás conectado utilizas el comando explicado anteriormente, podrás conocer la dirección IP que te han asignado.
En el segundo problema que planteas te recomendamos que, si deseas disfrutar del mejor rendimiento, compres una placa base que incorpore una ranura AGP y una tarjeta gráfica basada en el chip GeForce 2 MX, que sin llegar a ofrecerte el elevado rendimiento de sus hermanas mayores, te permitirá disfrutar de prácticamente todos los juegos de última hornada. El problema de las tarjetas instaladas en ranuras PCI es que trabajan a 33 MHz; sin embargo, las

Requerimientos mínimos para disfrutar del DVD

He adquirido recientemente una unidad lectora de DVDs de la marca Pioneer para sustituir mi obsoleto lector de CDs. Mi equipo tiene un microprocesador Intel Pentium 233 MMX, 64 Mbytes de memoria RAM y un disco duro Western Digital modelo Caviar de 10 Gbytes. El sistema operativo que utilizo es Microsoft Windows 98 Segunda Edici n. Mi problema es que a la hora de reproducir pel culas en DVD las imÆgenes aparecen ralentizadas y en ocasiones incluso no estÆn sincronizadas con el sonido. Me gustar a saber si puede deberse a algœn tipo de problema con mi lector de DVDs y c mo puedo solucionarlo. Un saludo.

● *David García Tolosa (Madrid)*



Mucho me temo que tu problema no se debe en absoluto a tu recién adquirido lector de DVDs, sino a que tu equipo no posee la suficiente potencia de procesamiento como para llevar a cabo el proceso de reproducción de películas en DVD con soltura. Para descodificar vídeo comprimido en formato MPEG-2, que es el utilizado en las películas en DVD, necesitamos un procesador potente, ya que es necesario un gran esfuerzo por parte del «cerebro» de nuestras máquinas.
Un «micro» como el tuyo no tiene la suficiente potencia para descodificar el audio y las imágenes de forma fluida, por lo que necesita algún tipo de apoyo que le libere de parte del trabajo. Lo mejor que puedes hacer es adquirir una tarjeta descompresora de DVD por hardware, ya que liberan a la CPU de hasta el 80% del trabajo, con lo que la reproducción de las películas en tu ordenador se hará de forma fluida y con gran calidad tanto de imagen como de sonido.
El precio de estas tarjetas se sitúa entre las 12.000 y las 15.000 pesetas, lo que las muestra como una opción altamente recomendable para usuarios con equipos modestos que desean reproducir sus películas en DVD con calidad. En nuestro mercado puedes encontrar dos modelos bastante populares: la REALmagic Hollywood Plus de Sigma Designs y la Dxr3 de Creative Labs. Aunque los dos son productos de buenas prestaciones, te recomendamos la primera por la excelente calidad de imagen y sonido que ha demostrado en nuestras pruebas.

ranuras AGP pueden operar desde los 66 MHz que indica la especificación 1X hasta frecuencias mucho mayores alcanzadas en la especificación 4X, lo que te permite hacerte una idea de la diferencia de rendimiento.

Conexin entre varios PCs

Hace poco tiempo he comprado un nuevo equipo para sustituir a mi antiguo PC basado en un microprocesador AMD K6 266 MMX. Mi nuevo PC estÆ dotado de un «micro» AMD Athlon a 1 GHz, una placa base Abit KT7A y 256 Mbytes PC-133 de memoria RAM. Me gustar a construir una pequeæa red en casa aprovechando estos dos equipos, por lo que necesitar a que me explicaseis quØ opciones tengo para interconectar ambos ordenadores. La conexi n a travØs del puerto serie utilizando un cable de m dem nulo ya la he probado, pero la velocidad de transferencia de datos a travØs de este puerto es terriblemente lenta.
Gracias por adelantado.

● *Laura Cifuentes Henar (Madrid)*

En efecto, la conexión a través del puerto serie es muy lenta, ya que la información es transmitida de un equipo a otro bit a bit. Básicamente tienes dos opciones bastante asequibles y que te permitirán disfrutar de un medio de transferencia rápido entre ambos equipos. Lo primero que debes hacer es adquirir dos tarjetas de red, una para cada uno de tus ordenadores. Pero a continuación tienes que decidir entre una de estas opciones: conexión directa equipo con equipo a través de un cable RJ-45 o conexión a través de un *hub* o concentrador.

La primera de las opciones es más económica, ya que únicamente necesitas adquirir el cable (además de las tarjetas mencionadas anteriormente), pero debes prestar especial atención a que tenga dos (si la transmisión se efectúa a 10 Mbits por segundo) o cuatro (si es a 100 Mbits por segundo) de los hilos cruzados, ya que de lo contrario no funcionará correctamente. En muchas tiendas especializadas te suministrarán este cable con los hilos cruzados (no son dos/cuatro hilos cualesquiera, sino unos concretos).

La otra opción que tienes consiste en adquirir un concentrador. Si bien es algo caro (dependiendo del número de ordenadores que quieras conectar y de la velocidad de transferencia de la red, que puede ser de 10 o de 100 Mbits por segundo), te permitirá en un futuro conectar a él más ordenadores de forma rápida y sencilla. Su función no consiste nada más que en copiar lo que recibe por una de las entradas en el resto, estableciendo así la comunicación entre los distintos equipos.

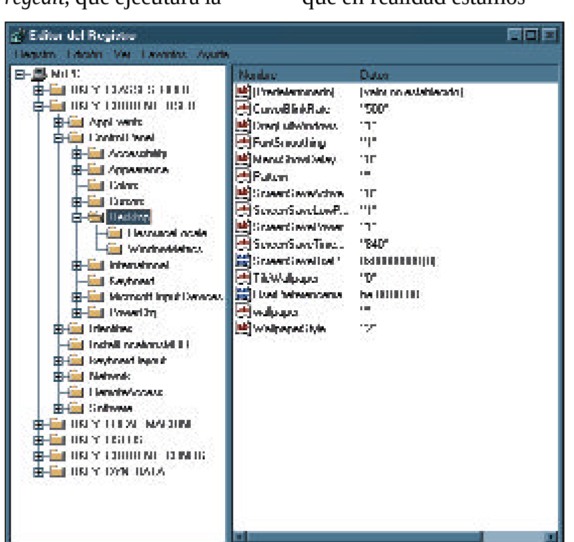
Problemas con el registro de Windows

Poseo un Pentium III 450 MHz, 64 Mbytes de memoria RAM, un disco duro de 8 Gbytes, un m dem de 56 Kbytes y una tarjeta grÆfica 3dfx Voodoo. Mi problema es que cada vez que enciendo el ordenador y durante la carga de Windows 98, aparece un mensaje en la pantalla que me dice: «Falta un archivo de dispositivo que se necesita para ejecutar Windows o una aplicaci n de Windows. El Registro de Windows o el archivo SYSTEM.INI se refiere a este archivo, pero Øste ya no existe». El mensaje de error me informa de que el archivo en cuesti n se encuentra localizado en la ruta c:\Windows\system\vmm32\enable.vxd, pero yo no encuentro el fichero por ningœn lado. Os agradecer a que me dierais pistas para resolver este problema que en realidad no es tal, ya que tras pulsar cualquier tecla se reanuda el arranque del equipo, completÆndose correctamente.
Saludos.

● *Carlos Barceló Gómez*
cbg@economistas.org

La solución a tu problema es bastante sencilla. La cuestión es que, tal y como te informa el mensaje de error generado por Windows, el registro del sistema operativo o el archivo «system.ini» hacen referencia a un fichero de dispositivo que por alguna razón ha sido eliminado de tu equipo. Lo que hay que hacer para resolver tu problema es eliminar de estos dos lugares las referencias a este fichero. Lo más probable es que dicha referencia se encuentre localizada en el registro de Windows, por lo que es de ahí de donde lo vamos a eliminar.

Lo primero que debes hacer es dirigirte al comando *Ejecutar...* del botón de *Inicio*. En él debes teclear la orden *regedit*, que ejecutará la aplicación que Windows suministra para modificar la información contenida en el registro. Una vez arrancada esta aplicación, debes seleccionar la opción *Buscar...* del menú *Edición*. Al hacerlo aparecerá una ventana en la que debes introducir el nombre del fichero que estamos buscando. Lo que en realidad estamos haciendo no es buscar el fichero en nuestro disco duro, sino buscando referencias a este fichero (que no existe) en el interior del registro de Windows. Una vez que localices dichas referencias, debes eliminarlas, para lo que pulsarás el botón derecho del ratón sobre cada una de ellas. Al hacerlo se desplegará un menú llamado «menú contextual», en el que si seleccionas la opción *Eliminar* borrarás la referencia a ese fichero que tu sistema ya no tiene instalado y, con ello, el error que aparecía durante el arranque de tu máquina.



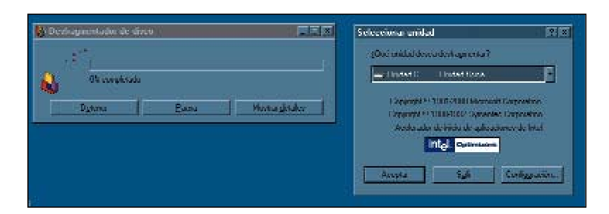
▲ *El «Editor del Registro» es una de las herramientas más potentes de Windows.*

Lentitud desesperante

El motivo por el que os escribo es porque tengo un problema grave con mi ordenador. La configuraci n de mi equipo es la siguiente: «micro» Pentium III a 500 MHz, 128 Mbytes de memoria RAM, disco duro de 8 Gbytes, tarjeta grÆfica Matrox G400 y un m dem US Robotics. El problema se debe a que cada vez mi equipo trabaja con mayor lentitud, llegando a ser desesperante. Me han dicho que los sistemas que tienen instalado Windows se van volviendo lentos con el tiempo, por lo que he probado a formatear el disco duro varias veces pero, al final, mi equipo acaba volviØndose igual de lento que siempre. ¿QuØ puedo hacer?
Much simas gracias por adelantado.

● *Electrics*
cartorga@eresmas.com

No debes preocuparte demasiado por lo que te sucede, ya que es un problema de fácil solución. Para ello tan sólo debes seguir unas normas básicas



de mantenimiento que te ayudarán a tener tu equipo saneado, con lo que obtendrás un mayor rendimiento y tu trabajo con el equipo se volverá mucho más agradable. Es recomendable que periódicamente (dependiendo de la frecuencia con que utilices tu ordenador), ejecutes la aplicación de desfragmentación de tu disco duro.

Esta herramienta la podrás encontrar en la siguiente ruta: *Inicio/Programas/Accesorios/Herramientas del sistema/Desfragmentador de disco*. Este pequeño programa compacta los sectores o «trozos» que componen cada uno de los archivos de tu disco duro, de modo que los que pertenecen a un mismo fichero se localicen de modo adyacente. Esto evita que, cuando realicemos una operación de lectura o escritura en el disco duro, las cabezas de éste deban desplazarse constantemente de una zona a otra de la superficie del disco, con el consiguiente ahorro de tiempo.

Además, te recomendamos que elimines del arranque de tu máquina todos aquellos programas que no utilizas o lo haces con poca asiduidad, ya que no sólo ralentizan la puesta en funcionamiento de tu equipo, sino que también ocupan una parte considerable de la memoria RAM, lo que disminuye el espacio disponible para otras aplicaciones. Normalmente estos programas los puedes encontrar en la ruta *Inicio/Programas/Inicio*, o bien examinando los iconos que tienes en la parte derecha de la barra de herramientas, junto a la hora.

Para eliminarlos, tan sólo debes dirigirte al grupo de programas que cada uno de ellos creó durante su instalación. Pero ahora tienes dos opciones: los puedes desinstalar si no los utilizas asiduamente, o bien puedes especificar que no se inicien automáticamente durante el arranque de la máquina. El problema es que esta segunda opción varía dependiendo del tipo de programa que sea, por lo que deberás indagar en los menús de configuración de los mismos hasta encontrar la opción que buscamos.

¿Consola de videojuegos u ordenador?

Soy un aficionado a la informÆtica de los muchos que utilizan su ordenador en primer lugar para jugar, pero tambiØn para alguna que otra labor ofimÆtica, como escribir textos con Microsoft Word o enviar correo electr nico. Mi equipo estÆ equipado con un microprocesador Intel Pentium 166 MMX, por lo que ciertamente se ha quedado desfasado y no me funcionan los juegos de œltima generaci n que tanto me gustan. Por ello, voy a adquirir un ordenador moderno, equipado con un «micro» AMD Athlon potente. Mi duda hace referencia a quØ opci n es preferible, ya que no sØ si adquirir un equipo medianamente potente que se desenvuelva bien en las tareas ofimÆticas y poco mÆs y a la vez comprar una consola de videojuegos, o bien invertir un poco mÆs de dinero en mi equipo y dotarlo con los componentes adecuados que me permitan utilizarlo para jugar, que al fin y al cabo es la tarea que requiere mÆs potencia de cuantas realizo con Øl.

● *Luis Martín (Madrid)*

Antes de tomar una decisión debes tener en cuenta varios factores. Una consola de videojuegos tiene como ventajas el hecho de que todos los juegos realizados para ella funcionarán correctamente, con lo que nunca tendrás (durante el período de vida útil del aparato) problemas de configuración. Sin embargo, como ya sabes, la potencia de un ordenador siempre acaba siendo insuficiente para ejecutar juegos transcurrido un período de tiempo, que normalmente es más corto de lo que a los usuarios nos gustaría.



En cuanto a lo referente a la tecnología, las consolas de última generación tienen una gran calidad en prácticamente todos los juegos. No obstante, un PC equipado con un buen procesador, una cantidad de memoria aceptable y una buena tarjeta gráfica puede ejecutar los juegos más modernos con una calidad que no tiene nada que envidiar a las mejores consolas. Y, además, sirve para otras muchas tareas como navegar por Internet, ver películas de DVD o utilizar aplicaciones ofimáticas. En cualquier caso creo que el factor que puede ayudarte a tomar una u otra decisión es el coste total, ya que dependiendo de la configuración del ordenador que vas a comprar y de la consola que te gusta, podrás hacerte una idea de la inversión que te supondrá una u otra opción.

Eligiendo tarjeta gráfica

Tengo intenci n de comprar una nueva tarjeta aceleradora grÆfica para mi equipo, ya que la que tengo no me proporciona la potencia que necesito para que funcionen adecuadamente los juegos mÆs modernos. Mi PC estÆ equipado con un «micro» AMD Athlon 800 MHz, 128 Mbytes de memoria RAM, placa base Asus A7V y tarjeta de sonido Sound Blaster Live 1024 Player. Las tarjetas grÆficas que mÆs me interesan son las Radeon de Ati y las GeForce 2 de nVidia, pero desconozco cuÆles son las principales diferencias entre ambas, as como los diferentes modelos que oferta cada uno de estos fabricantes.
Muchas gracias.

● *Juan Carlos Muñoz (Logroño)*

Lo cierto es que ambas son grandes tarjetas gráficas, siendo cualquiera de ellas una buena opción de compra para los usuarios más exigentes. Los dos fabricantes ofertan modelos equipados con 32 o 64 Mbytes de memoria, lo que nos obliga a elegir la cantidad de ésta en función de nuestras necesidades. Si lo que necesitas es obtener la máxima potencia posible, lo ideal es una tarjeta equipada con una GPU de nVidia. Los modelos GeForce 2 GTS, GeForce 2 GTS Pro y GeForce 2 Ultra ofrecen un rendimiento excepcional, idóneo para usuarios muy exigentes a los que les gusta jugar utilizando resoluciones elevadas. No obstante su precio es muy alto, sobre todo el de las tarjetas equipadas con el chip conocido como Ultra, que se aproximan a las 100.000 pesetas.

Si tus necesidades no son tan elevadas, tu mejor opción consiste en adquirir una tarjeta aceleradora Ati Radeon o una equipada con el chip GeForce 2 MX de nVidia. Su precio es inferior al de las mencionadas anteriormente, aunque también lo es su rendimiento. En este caso la tarjeta de Ati es una opción muy apetecible, ya que además de ofrecer un buen rendimiento tanto en 2D como en 3D, su calidad en todo lo referente a la reproducción de películas en DVD es superior a la de la competencia, lo que la sitúa como una opción muy interesante si además eres aficionado al cine en casa.

Abre una cuenta en tu PC

La banca electrónica se está convirtiendo en un servicio cada vez más utilizado por los internautas, quizás por la comodidad y por la rentabilidad.

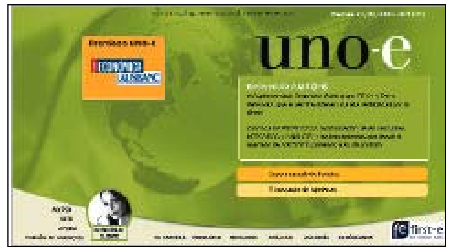
Desde hace ya algún tiempo existe la banca telefónica, que en teoría te daba más facilidades o, al menos, mayor comodidad. Evitabas tener que ir a la sucursal para hacer muchas de las operaciones, sin necesidad de hacer largas colas, por tanto, ahorrabas mucho tiempo que había que invertir en todo el proceso. Más tarde, los bancos se lanzaron a la Red, en principio como mero instrumento de información dando a conocer sus productos. La tecnología avanzaba, los pagos por Internet empezaron a ser más seguros y la gente empezó a confiar en dar sus datos a través de la Red, aunque todavía hay mucha gente reacia a esto. Luego aparecieron los llamados supermercados financieros; más tarde dos de ellos fueron comprados por dos de los bancos más importantes del territorio español. Aquí vamos a analizar algunos bancos *on-line* viendo qué ventajas e inconvenientes tienen en sus *sites* y qué servicios ofrecen a través de este medio de comunicación. Los bancos que hemos elegido han sido uno-e, Patagon.com, e-bankinter, evolvebank.com y Caja Madrid.

La banca *on-line* está disponible las 24 horas del día y por supuesto todos los días del año, lo que significa que a cualquier hora se pueden realizar transferencias bancarias o comprar valores de bolsa sin necesidad de estar pendiente de los horarios de las entidades bancarias.

Por otro lado, la gente cada vez utiliza más este servicio, aunque muchas veces sea únicamente para consultar el estado de una cuenta corriente. De hecho un estudio realizado por la consultora Datamonitor revela que 2,64 millones de clientes utilizarán la banca *on-line* en España en el 2004. Respecto a Europa aseguran que serán 29 millones de personas, destacando a los británicos que están a la cabeza en cuanto a la penetración y uso de los servicios financieros. El estudio también refleja que la tecnología WAP y la televisión interactiva serán grandes canales para el desarrollo de este tipo de banca.



▲ *Patagon.com es propiedad del BSCH.*



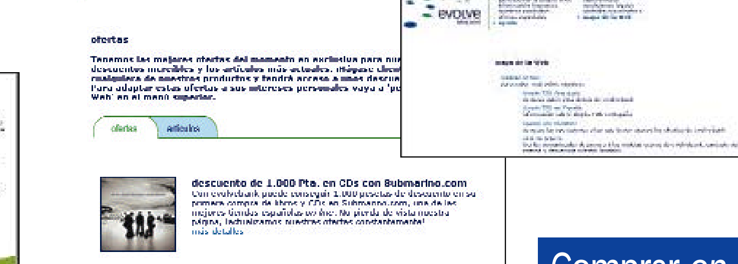
Supermercados financieros

En primer lugar habría que dar una explicación sobre qué es un supermercado financiero. Los supermercados financieros son portales que ofrecen todo tipo de fondos y servicios independientemente de que sean de un banco u otro. Además, normalmente dan la posibilidad de realizar comparaciones entre fondos o tipos de interés, con el fin de que

los usuarios puedan elegir comprar valores o abrir una cuenta donde más les convenga. Por otra parte, algunos de ellos también incorporan en sus páginas web otro tipo de servicios como noticias económicas o foros de discusión y no tienen oficinas físicas, sólo están disponibles a través de la Red. Uno-e y Patagon.com son propiedad de BBVA (Banco Bilbao Vizcaya Argentaria) y Terra Networks y el BSCH (Banco Santander Central Hispano) respectivamente, pero estos bancos, además, han dejado sus *sites* operativos. Vamos a ver brevemente qué servicios han puesto estos portales a disposición de los internautas y cuáles son sus características principales.

Uno-e, como la mayoría de los bancos *on-line*, dispone de una demostración para que los usuarios puedan conocer todos sus servicios de una forma sencilla. Para acceder a sus productos y servicios es imprescindible registrarse, dando los datos personales y abriendo una cuenta corriente que te solicitará más información personal, pero con sólo darla una vez no tendrá que volver a facilitarla. También se puede acceder como usuario invitado para que te mantengan informado sobre todas las novedades que se vayan sumando al portal. Una vez que seas cliente de este supermercado financiero podrás realizar todas las consultas que desees a través de la sección «Mi Cartera». Los internautas interesados en los servicios de uno-e podrán contratar una cuenta corriente remunerada y depósitos de alta rentabilidad, pero de momento no se pueden contratar fondos ni valores ni realizar operaciones financieras.

Por otro lado, Patagon.com tiene más aspecto de portal convencional, quizás más engorroso, pero ofrece más servicios y no sólo de banca. Dispone de una revista semanal a la que todo el que quiera puede acceder a ella, un buscador de cotizaciones, compra y venta de acciones, foros, humor gráfico, análisis, noticias, tienda y un «rincón del novato», para los que no están muy iniciados en el tema, por citar algunas de las secciones más importantes que incorpora este portal. Desde Patagon.com se puede acceder a casi todos los bancos que se encuentran de momento disponibles en la Red, con solo un clic de ratón. Asimismo, como se trata de un supermercado financiero, se pueden abrir cuentas corrientes, solicitar créditos, hipotecas o fondos de inversión. Al tratarse de banca *on-line*, suele ofrecer mayores beneficios que la banca tradicional, por lo menos en lo que a rentabilidad se refiere.



◀ ***Evolvebank.com ha llegado a España ofreciendo altos intereses.***

Evolvebank.com

Se trata de un banco creado especialmente para Internet y que cuenta con el respaldo de Lloyds TSB. La web ofrece acceso directo a todos los productos a través de la Red sin horarios ni días festivos, posibilidad de utilizar la red de cajeros ServiRed sin pagar comisiones y, en el caso de querer ingresar un cheque, se puede hacer en cualquier sucursal de Lloyds TSB. Ésta será la única vez que los clientes tendrán que acudir al banco físico, el resto de operaciones se pueden realizar desde un PC con conexión a Internet. Sin moverse de casa y a cualquier hora del día se puede abrir una cuenta Evolve, una cuenta corriente o solicitar una tarjeta de crédito. Todo ello con intereses especiales de banca *on-line*. Además, permite personalizar la página dependiendo de las necesidades de cada cliente. También cuenta con una sección de ofertas especiales, donde los usuarios podrán adquirir productos de tiendas virtuales como Submarino.com o Sporarea.com a precios muy rebajados o conseguir descuentos sólo por ser clientes de Evolvebank.com; asimismo tendrán la posibilidad de participar en sorteos y en otras ofertas que se vayan sumando a esta web.

Por otra parte, en lo que a servicios financieros se refiere, el portal permite realizar comparaciones entre sus tipos de interés y comisiones con el resto de ofertas que se encuentren en el mercado en el momento de realizar la comparación.



Respecto a la tarjeta de crédito cabe señalar que están protegidas contra operaciones fraudulentas en Internet, se pueden pagar ya las compras en euros, posibilita la conservación de los extractos en el ordenador de su casa o en el trabajo y se puede conseguir de forma gratuita y sin comisiones durante el primer año. Añadir que este banco está dando sus primeros pasos en Internet y que responsables de la compañía aseguran que en los próximos meses se irán añadiendo nuevos productos y servicios financieros.

E-bankinter

Este banco presume que fue el primero en lanzarse a la Red y la verdad es que puede, ya que ofrece muchos servicios extras incluso para no clientes, como el «agregador».

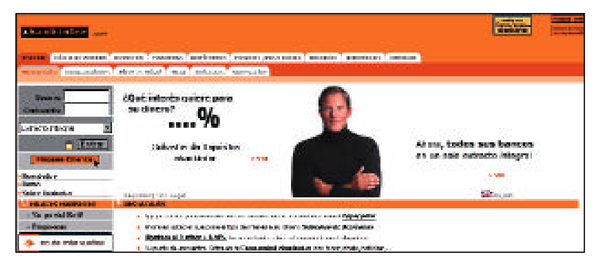
Comprar *on-line* sin tarjeta

El pago naranja, no podía tener otro nombre ya que viene de la mano de ING Direct y todos ya hemos oído hablar de la cuenta naranja. Ahora esta entidad financiera con el apoyo de Kelkoo.com presenta un nuevo medio de pago por Internet, que hace que las compras a través de la Red sean más seguras. El mecanismo es muy sencillo, cuando un internauta quiere realizar una compra *on-line* en alguna de las webs asociadas al sistema, que cubren el 80 por ciento de lo que se factura en España en comercio electrónico, el usuario podrá elegir entre varios medios de pago. Entre todos éstos se encuentra un icono con el nombre del pago naranja y cuando el usuario pincha ahí con el ratón, se dirige directamente a la web de ING Direct. Allí ya le sale la cantidad a pagar y sólo tendrá que insertar algunos códigos para concluir la compra. Todo se realiza dentro de los servidores seguros del banco. La única posible desventaja es que para poder utilizar este medio de pago hay que tener una cuenta en ING. Por otro lado, este banco con el fin de potenciar el comercio electrónico va a regalar a todos sus clientes 2.500 pesetas para que prueben el servicio y a los nuevos clientes dos meses de intereses gratis de la cantidad que metan al abrir una cuenta.



▲ ***e-bankinter está haciendo grandes inversiones en la Red.***

Se trata de consolidar en un solo extracto todas las cuentas que tenga una persona independientemente de la entidad financiera donde se encuentren. Este servicio gratuito lo puede utilizar todo el que lo desee con sólo rellenar un sencillo formulario, pero los clientes de e-bankinter no podrán utilizar las mismas claves ni nombre de usuario de las cuentas que tengan con este banco. Además, no existe limitación en cuanto al número de bancos y la información se actualiza todos los días. De momento, con el servicio de «agregador» sólo se pueden agregar cuentas corrientes y aseguran que en breve incorporarán valores, tarjetas de crédito y débito, depósitos y fondos de inversión. También cuenta con un servicio de subastas de depósitos, en la que tendrá que elegir el importe y el tipo de interés al que desea y, como en toda subasta que se precie, realizar la puja. Este servicio también es gratuito pero, en este caso, es sólo para clientes y tiene como único requisito que una vez finalizada la subasta disponga de saldo suficiente en su cuenta para cubrir el importe. Asimismo, dará la posibilidad de ver una demo, pero de momento se encuentra en construcción. Otra curiosidad que incorpora el portal de e-bankinter es que permite realizar algunas operaciones como cancelar una tarjeta o consultar una cuenta desde un teléfono con tecnología WAP. Por otra parte, si el cliente así lo desea recibirá avisos, tanto por correo electrónico como a través de mensajes SMS en su teléfono móvil, del estado de sus cuentas. Pero en la actualidad, los avisos sólo son de saldo o movimientos en cuentas, cargos en tarjetas de crédito u órdenes de compra-venta en bolsa. Y como no, también incorpora un servicio de comparador tanto de fondos como de precios de hipotecas, así como de las condiciones de las tarjetas de crédito o de los diferentes precios que aplican los brokers *on-line*.





▲ ***Caja Madrid, como la mayoría de los bancos convencionales, tiene que luchar para hacerse un hueco en Internet.***

MÁS bancos on-line

- www.bbva.es
- www.batlantico.es
- www.bancogallego.es
- www.bgnet.com
- www.oficinadirecta.com
- www.bancosantander.bsch.es
- www.caixapenedes.com
- www.caixapopular.es
- www.cajarural.com
- www.cajacanarias.es
- www.cajasur.es
- www.deutsche-bank.es
- www.cajaduero.es
- http://edi.ibercaja.es
- www.margen.com
- www.cajaextremadura.es

Caja Madrid

He elegido este ejemplo porque casi todas las webs de los bancos convencionales son muy parecidas. Se trata de llevar tu propio banco a la Red. Es decir puedes utilizar el banco físico y la oficina virtual para hacer todas las operaciones que desees. Todavía hay gente muy reacia a abrir cuentas en Internet directamente pero que si les gusta poder realizar consultas u otras operaciones a cualquier hora del día y desde su casa. Concretamente en Caja Madrid se pueden hacer consultas de las cuentas, conocer los últimos movimientos, solicitar un talonario, un extracto de cuenta, realizar transferencias tanto a cuentas en la misma entidad bancaria como a otros bancos o ver el estado de las operaciones pendientes. Respecto a las tarjetas de crédito se pueden anular, consultar el saldo o cambiar la forma de pago de las mismas.

Enrédate con el e-mail

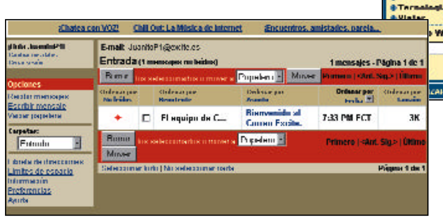
La sencillez, gratuidad, seguridad y accesibilidad desde cualquier ordenador hacen del correo web una apuesta segura en nuestras comunicaciones.

Los complementos como el servicio de mensajería instantánea, diccionarios, agenda, libreta de direcciones o escaneo de virus previo, aconsejan la elección de este sistema. Una comparativa de este servicio entre las webs más importantes te facilitarán tu elección.

Existen muchas ventajas para utilizar una cuenta de correo web. La gratuidad ya es un aliciente, pero hay que sopesar otros conceptos a la hora de escoger un servidor u otro. Lo primero es facilitar pocos datos personales, la mayoría de las webs sólo necesitan el nombre, los apellidos y la dirección de correo postal para disponer de una cuenta; otros como Canal21 nos exigen hasta el NIF.

El espacio disponible para almacenar mensajes en la Web es otro dato que tener en cuenta. El servidor web tiene unas limitaciones para almacenar todos los mensajes, así que limita a su vez la cantidad de espacio reservado para un usuario a partir del cual no admite acumular más mensajes, desde los 2 Mbytes de Hotmail a los 10 Mbytes ofrecidos por Lycos o Canal21. Otros nos ofrecen espacio para tener una página web personal gratuita. Ahora se abre la opción en algunas webs de, por menos de 500 pesetas al año, te reservan 15 Mbytes para tu buzón.

Una atractiva opción es la de tener en el servidor nuestra libreta de direcciones de correo. De esta forma, cuando accedemos al servicio podemos introducir nuevas direcciones en nuestra libreta y tenerlas almacenadas para su uso. Así pues, cuando entremos en el ordenador de la empresa, en un cibercafé o en otro PC dispondremos de nuestra libreta de direcciones. Lycos va más allá, nos da la posibilidad de exportar/importar la libreta de direcciones de correo. En donde no han puesto reparo es en la publicidad, si el servicio es gratis no hay manera de salvarte de los *banners* o anuncios que por supuesto se sitúan en la cabecera de la página. Los anuncios ralentizan la carga de la página y desvían la atención del usuario, además de obligarnos a maximizar la ventana o utilizar las barras de desplazamiento para una visión clara. Inicia destaca al despejar la cabecera de *banners* propios o de terceros.



▲ ***Abrirse un correo gratuito es sólo cuestión de un par de minutos.***



▲ ***La mayoría de los grandes portales generales ofrecen correo gratuito a sus usuarios.***

Otros servicios del correo web

Ya son muchos los portales que ofrecen correo electrónico gratuito. Ante esta oferta sólo cabe elegir uno por los servicios complementarios que hagan del entorno un lugar confortable, opcional y sobretodo agasajado de accesorios para el correo web. Los usuarios somos los que hemos de escoger, calibrando los «extras». Ni qué decir tiene que es mejor tener un par de direc-



▲ *El correo electrónico es uno de los recursos más utilizados en la Red.*

ciones de correo fijas que no andar pululando entre unas y otras sin ubicación definitiva. Poseer varias direcciones supondrá que nuestros conocidos no sepan cuál es la que utilizamos asiduamente, a la vez que tendríamos que entrar en cada web para recoger los posibles mensajes. Una incertidumbre nada aconsejable si buscamos rapidez en la comunicación. La mayoría ofrece suscripciones de todo tipo de revistas, compras, empleo, música, deportes, informática, viajes, etc. Si queremos estar a la última en algún contenido específico, ésta será una elección. Nuestro correo web será receptor de las noticias de cualquier ámbito y si nos cansamos del bombardeo de «novedades» desactivamos la suscripción y asunto resuelto.
Por otra parte, IRC o ICQ eran los dos programas que acaparaban a la gran mayoría de usuarios para mandar mensajes instantáneos a nuestros allegados. Ahora hay muchos programas que intentan hacerse un hueco en este servicio. Ver qué amigos están



enganchados, mandar un mensaje rápido o charlar por medio del PC con alguien a 5.000 kilómetros es toda una experiencia muy sugerente. Asimismo, Internet ha sido lugar de búsqueda de información desde siempre. En varios portales nos ofrecen diccionarios y enciclopedias para saciar a sedientos del saber. Términos, definiciones, traducciones, textos o gráficos están a nuestra disposición en estos lugares. Sólo elegiremos la herramienta y estaremos servidos.

Correo web gratuito

	Banners	Servidor FTP	Página Web Gratis	Capacidad del correo Web	Libreta de direcciones	Datos para el alta	Configurar personal del correo	Filtro antispam	Antivirus
inicia	No	Si	Si	5 Mbytes	No	Pocos	Si	No	No
eresMas	Si	No	No	5 Mbytes	No	Pocos	Si	No	No
e21	Si	No	No	10 Mbytes	No	Muchos	Si	No	No
ya.com	Si	No	Si	3 Mbytes	No	Pocos	Si	Si	No
msn Hotmail	No	No	No	2 Mbytes	Si	Pocos	Si	No	Si
LYCOS	Si	No	Si	10 Mbytes	Si	Pocos	Si	Si	No
excite	Si	No	No	3 Mbytes	Si	Pocos	Si	No	No
YAHOO! España	Si	No	No	6 Mbbyte	Si	Pocos	Si	No	No
terra	—	—	Si	5 Mbytes	Si	Pocos	Si	—	—

El servicio de voz y fax también se está perfilando como un servicio muy demandado El sistema es sencillo, el servidor nos da a cada usuario un número 902 al que llamarán para depositar el mensaje o fax, a continuación el usuario puede recoger el mensaje en formato «.wav», «mp3» «.tif» o «.jpg». También se pueden bajar los archivos al disco duro del ordenador del usuario para examinarlos tranquilamente.
Además, muchos portales ofrecen la posibilidad de consultar el calendario y anotar reuniones, cumpleaños o citas. Yahoo nos ofrece su agenda personalizada donde almacenaremos nuestras fechas significativas. También disponemos de un Bloc de notas para apuntillar avisos o mensajes que necesitamos recordar. La mayoría de los programas de tratamiento de textos lleva incluido un corrector ortográfico. Es fácil su uso y, aunque cada vez afinan más, la versión y, las librerías que componen el corrector ortográfico marcan la diferencia. No esperemos gran cosa pero puede sacarnos de algún que otro apuro. El problema es que cada palabra que se consulta requiere la carga de la página del corrector, por lo que si es grande el escrito no merece la pena.
Una particularidad divertida son las postales. En Yahoo tenemos muchísimas postales para enviar. Hay muchas colecciones: invierno, viajes, amor o amistad, por poner algunos ejemplos. Por último, algunos servidores nos dan la posibilidad de hacer filtros *antispam* que detengan esas recepciones de mensajes publicitarios masivos. De cualquier forma, la ventaja de este tipo de correo frente al utilizado con POP es la selección previa de los mensajes que bajar, al visualizar los datos que

Ojo con la letra pequeña

Cuando aceptamos las condiciones de uso y disfrute de un servicio de correo web gratuito, no reparamos en la lectura de las condiciones del contrato que firmamos al aceptar dichas condiciones.
Las limitaciones de tales condiciones son de esperar, aunque podríamos destacar algunos puntos como la prohibición de uso comercial del servicio, sólo se contempla como uso personal y restricción de estos servicios a los menores de edad.
Microsoft va más allá con los materiales expuestos en cualquier web de MSN: «...la exposición, carga, suministro o envío de su Envío, usted concede a Microsoft, a sus empresas afiliadas y a las empresas sublicenciadas necesarias, permiso para utilizar su Envío en conexión con el funcionamiento de sus negocios de Internet, incluyendo sin limitación, los derechos a : copiar, distribuir , transmitir, mostrar y reproducir públicamente, duplicar, modificar, traducir y cambiar el formato de su envío, y a publicar su nombre en conexión con su Envío». Hay dos lecturas, la primera se desprende del manejo lógico de los archivos en la administración de la web, en la segunda el consentimiento para hacer y deshacer con el material del usuario. Y, por supuesto, cubrirse la espaldas con «.....la aceptación por parte del usuario de la posible indemnización frente a cualquier reclamación, demanda o daño, incluidos razonables honorarios de abogados declarados por cualquier tercera parte a consecuencia de que surjan por uso o conducta en los servicios».
Aunque habría que cotejar el contrato con las leyes de Propiedad Intelectual de cada país, la gratuidad del servicio merma el derecho del usuario, dando alas a las condiciones con «tintes abusivos» por parte del servidor.



anteceden al mensaje (remitente, asunto o archivos adjuntos).

Final del formulario

Aunque parezca que todo son ventajas y buenas maneras, hay algunos inconvenientes que hemos de tener en cuenta. El más importante es que tenemos que estar enganchados a la Red para redactar, coger o manipular los mensajes. Esto genera un gasto extra en el teléfono, que ahorraríamos al usar un programa que gestionara el servicio de correo desde nuestro ordenador, ya que, en la lectura y escritura de las respuestas la conexión sería cerrada. Por otra parte, todos los servicios que ofrecen los portales son efectivos con la conexión a Internet abierta. Así pues, una consulta al diccionario, insertar una nueva dirección en la libreta o corregir ortográficamente una carta nos tendrá enganchados a la Red. De cualquier forma, los precios de la tarifa plana o las diferentes opciones de enganche (RDSI, ADLS, Cable, etc.) dan un margen de maniobrabilidad para estar enganchado mucho tiempo a la línea sin notar un aumento en la factura.



Otro inconveniente es el tráfico en Internet y la cantidad de usuarios que usen al mismo



tiempo el *site* para consultar el correo. Aunque también tenemos este problema cuando entramos en un servidor con una cuenta POP si está colapsado. Así que lo mejor será utilizar alguna web «menos conocida» para usarla como correo web.

Barrera natural contra los virus

Si hay una razón de peso para utilizar el correo web es la seguridad. Los virus tienen una barrera natural en este servicio. Al consultar la bandeja de entrada en nuestro servidor tendremos la oportunidad de ver el remitente del mensaje, la fecha, el asunto, el tamaño y si hay insertados archivos adjuntos antes de seleccionar los mensajes que bajar a nuestro ordenador. En el correo POP los mensajes entran primero en el programa servidor de correo de nuestro ordenador y después optaremos por la eliminación o el escaneo de los mensajes con el antivirus instalado en el PC.

Hotmail aún va más allá, recibe el correo y automáticamente lo escanea con el antivirus McAfee. Si descubre algún «intruso», impide que baje a nuestro ordenador, además de darnos los datos del posible virus, remitente o archivo infectado.

Gregorio Miœano
gregoriomi@terra.es

Direcciones

Inicia: www.inicia.es
Eresmas: www.eresmas.com
Canal 21: www.canal21.com
Ya.Com: www.ya.com
Hotmail: www.hotmail.com
Lycos: www.lycos.es
Excite: www.excite.es
Yahoo: http://es.yahoo.com

C mo darse de alta en un servidor WEB

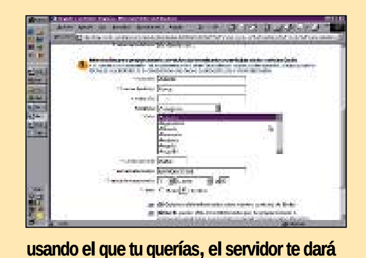
Cada vez más usuarios están hartos de la dependencia a un software previo para trabajar la mensajería. Además de un precio, hemos de estar «pegados» a un ordenador dónde tenemos configurado nuestro servidor, usuario, cuenta de correo, cuenta POP, SMTP, etc. Si algún día queremos ver nuestra cuenta de correo en otro equipo, el proceso es largo y tedioso, además hay que tener cuidado y no olvidar ningún dato.

Una solución que cada vez se hace más popular y muy práctica es la de utilizar los servicios gratuitos de algunos portales de Internet. Lycos, Hotmail o Excite son algunos ejemplos para utilizar el correo en cualquier terminal (trabajo, casa, cibercafé, etc.). Además de bastantes prestaciones en la escritura, fondos, etc., podemos tener en el servidor las carpetas donde acumulamos los mensajes recibidos o la libreta de direcciones para que desde cualquier ordenador tengamos acceso a cualquier dirección. Vamos a generar una cuenta de correo, elijamos por ejemplo Excite.

1 **Lo primero será ir a la página web de Excite (www.excite.es)** En un sitio destacado encontraremos: Regístrate, Nuevo Registro, Registrarse ya,..etc. Que nos invita a utilizar gratis el servicio de mensajería. Apretemos el hipervínculo (Regístrate) que nos llevará a la siguiente página.



2 **Aquí, debemos poner un poco de atención, tenemos que responder a unas 10 preguntas.** Las marcadas con un asterisco son de obligada contestación. Evita nombres compuestos y los acentos(Juan José > juanjose). En el *e-mail* no utilices las mayúsculas, los puntos, los acentos, etc. Y en caso de que alguien se haya adelantado



usando el que tu querías, el servidor te dará varias opciones. Lo más práctico es añadir una letra o número y volver a enviar tu propuesta.

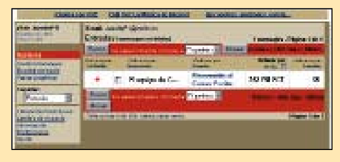
3 **A continuación tendrás que aceptar el contrato y de paso algunos** otros servicios curiosos, pon atención, igual te interesan más que la propia cuenta de correo. De cualquier forma, cópiate en un lugar seguro los 4 datos importantes: dirección de e-mail, contraseña y la pregunta y respuesta secreta.

te intentan suscribir a alguna publicación periódica. Es importante saber que has de utilizar el servicio pronto y de vez en cuando para que no sea anulada la cuenta de correo. Por ejemplo, Hotmail, da un período inicial de 10 primeros días para el uso del correo; si no fuera así, te quitarían la cuenta. A continuación pasas a períodos de 60 días para utilizar la cuenta.

4 **La siguiente página te informa de cuáles son los datos de tu cuenta de correo. Y te ofrecen**



5 **Por último, entra en el servicio de correo, quedarás sorprendido de lo completa que es la página.** Prácticamente tendrás cualquier función



estándar de un administrador de correo (filtros, libreta de direcciones, distintas ordenaciones del correo, etc).

Los más pequeños de la casa tienen ya un espacio en Internet. A través de páginas de colores vivos y divertidos personajes se adentran en un universo pensado para ellos, en donde se pretende que aprendan divirtiéndose.



La Web es cosa de niños

Si echamos un vistazo a las informaciones y contenidos que encontramos en la Red, percibimos que ésta dedica un sinfín de páginas al entretenimiento de los más pequeños. Como sucede con otras muchas cosas, hoy día esa diversión ha cambiado de forma notoria. Si antes se jugaba en la calle al fútbol o se salía con la «bici» a pasar la tarde... ahora las cosas son muy distintas. Vivimos en la época de la consolas, los videojuegos y de Internet. Es ahí donde los más pequeños de la casa han encontrado una nueva fuente de distracción.

La capacidad y la posibilidad de ir de un sitio a otro con el simple movimiento del ratón es un hecho que les atrae y les empuja a la curiosidad de un ciberespacio en el que pueden encontrar a sus personajes favoritos acceder a cuentos *on-line*. El fin, en la mayoría de los casos, es aunar el entretenimiento y el aprendizaje.

Las páginas que la Red dedica a los niños son sencillas e intuitivas. Con una estructura que permite una navegación sin problemas, llegamos a un espacio inundado de simpáticos personajes, colores muy vivos y llamativos que posibilitan que desde una corta edad los más pequeños se familiaricen con un medio que se presenta como el futuro.

La lectura, la ciencia o el deporte son algunos de los temas que podemos encontrar en ese recorrido virtual pensado para ellos. Para fomentar la lectura desde pequeños, mencionar la página de «El huevo de chocolate», que para conservar el folklore tradicional recoge las fábulas, los acertijos y los trabalenguas más populares de nuestra literatura. En cambio, si los niños quieren leer lo que otros chicos de su edad han escrito o decidir el final de un cuento pueden visitar la web de ika (www.ika.com/cuentos). Pero junto a los cuentos más clásicos, no hemos de olvidarnos de que el mundo del cómic también ha sabido adaptarse a las nuevas tecnologías. Las aventuras de Batman y Robin, Mortadelo y Filemón, Mafalda o Garfield tienen su espacio en la Red. Sus aventuras y anécdotas son un modo de aficionar a los más

▲ *Aprender jugando es la oferta para que los niños empiecen a navegar.*

Otras direcciones

www.jugamos.com
www.ciencianet.com
www.icarito.cl
www.pequenet.com
www.aprendejugando.com

pequeños de la casa al arte de la lectura. Así, podemos visitar la Galia de Astérix o la Suiza de Tintín.

Mientras que el juego se asegura en páginas como www.alo.com/maroneta, www.pequenet.com, www.pequeñosgrandesamigos.com o www.furby.com donde encontramos trucos, pasatiempos, recetas... en www.club-dog.com los amantes de los animales podrán descubrir un mundo fascinante.

Pero no todo es divertirse sin más. El que los niños puedan participar de un modo activo a través de páginas como www.aprendejugando.com y www.t-natura.com resulta muy interesante por que es un modo de ir conociendo las posibilidades que encierra la Red.

Junto a estas páginas, hay que mencionar como las grandes marcas de juguetes han encontrado su espacio. Así, desde www.ociototal.com se ofrecen los principales links para acceder a éstas y encontrar toda la información sobre los últimos productos a los que podemos acceder.

Esta relación de páginas webs son sólo un ejemplo de los muchos contenidos que los más pequeños pueden encontrar en la Red y que refuerzan la idea de que en ella encontramos un espacio en el que ante todo se puede aprender entreteniéndose.

Regina De Miguel

Consejos para los padres

Cuando los niños se conectan a Internet, los padres tienen que tener en cuenta que si participan periódicamente con ellos mientras lo usan tendrán la oportunidad de encaminar y supervisar el uso que su hijo hace del ordenador. Es por ese motivo, que a continuación señalamos algunas de las principales claves que han de tenerse en cuenta:

1. Limitar el tiempo de exposición de los niños en la Red.
2. Recordarle que no todo cuanto lee o ve en el monitor es verdadero.
3. Enseñarle que nunca debe de dar información personal que lo identifique.
4. Usar modalidades de control que su servicio de conexión en línea le ofrece a los padres, y obtener programas que permitan limitar el acceso a sitios no apropiados.
5. Colocar el PC en un lugar de la casa frecuentado y a la vista.
6. Aprender Internet uno mismo, para estar en condiciones de guiar a los niños en Internet.
7. Instarles a verificar cualquier fuente de información, y consultarla con sus padres.

Chicomania.com:

Se define como la página para los más pequeños de la casa y sus «papás». Junto a Meli, Luna y Alex se adentrarán en «El Mundo de Andy y Samy» para jugar y leer las aventuras de estos simpáticos personajes. Además de poder enviar sus dibujos y postales a sus amigos o contar chistes, los niños demuestran sus conocimientos en materias como el deporte. La página, además, dedica un seguimiento muy importante a poner en práctica lo que aprenden en el colegio. La diversión, el entretenimiento y el aprendizaje se aseguran en un portal que cuenta con su club propio.

www.chicomania.com

Yupinitos.com:

Este portal, que combina colores llamativos y muy vivos, persigue la enseñanza a través de las actividades que nos ofrece. Aunque su oferta es muy amplia, cabe desatacar el espacio que dedican a materias como la historia, la ciencia o la literatura. A través de relatos sencillos e ilustraciones, se tiene acceso no sólo a los cuentos más populares de nuestra literatura, sino también a aquellos inventos y personajes que han dejado huella como Cristobal Colón. De este modo, el niño puede reforzar los conocimientos que ya ha adquirido a través de este aprendizaje didáctico. Los crucigramas, los juegos de laberinto y colores y las recetas más fáciles y divertidas completan una página, donde se ofrecen enlaces para viajar a otros lugares infantiles.

www.yupinitos.com

Imaginarium.es:

Esta cadena de juguetes inauguró en el mes de noviembre de 2000 su portal en la Red. A través de una estructura concebida para los niños y niñas de hasta ocho años de edad, éstos pueden acceder en familia a una página, que ha contado con el asesoramiento de juególogos. Entre los objetivos de este espacio destaca la instrucción en el aprendizaje interactivo de Internet. Junto a los juegos, que intentan desarrollar las capacidades de los más pequeños en campos como el teatro o la música, se puede acceder a una tienda virtual que informa de los productos que se pueden adquirir en las tiendas de Imaginarium. Al igual que otras muchas páginas, ésta cuenta con un club propio. Para acceder a él, es necesario registrarse.

www.imaginarium.es





▲ ***El aprendizaje y la diversión quedan asegurados.***

Disney.es:

El mundo mágico de Disney y los cuentos clásicos e historias que siempre han llevado a la gran pantalla cuenta con un espacio en la Red. Si a través de Disney Blast los más pequeños de la casa pueden colorear las estampas de Minnie y Mickey y acompañar a estos conocidos personajes en la aventura de la diversión, junto a una serie de consejos y precauciones que deben de tomar en Internet, desde Disney Chanel pueden no sólo recorrer la Liga Disney, sino también tener acceso a la últimas noticias que se producen en torno a este mundo. Disney París te ofrece la posibilidad de hacer un recorrido virtual a través de DisneyLand París donde encontrará información y sitios que visitar. También se podrá jugar al escondite con Winnie the Pooh y ver las últimas novedades en video y estrenos de la factoría Disney, con relatos e ilustraciones.

www.disney.es

Pipoclub.com:

Esta página, a diferencia de otras, presenta una versión en inglés y otra es castellano. Su diseño, muy sencillo, permite enlaces a otras webs infantiles, noticias de última hora y juegos referidos a los animales o el universo para niños de hasta 12 años. El objetivo que marca esta página es que aprendan disfrutando. Pero además, los más jóvenes encontrarán juegos de entretenimiento que van desde los juegos de lógica a las manualidades, pasando por puzzles que puedes bajar desde la Red. Otra de las opciones que presenta Pipoclub.com son los juegos educativos en CD-ROM que se pueden adquirir a través de la compra *on-line* y que se refieren a matemáticas, geografía… y que refuerzan lo aprendido en la escuela.

www.pipoclub.com



◀ ***Son muchas las propuestas para los padres y los pequeños de la casa.***

Clubpeques.com:

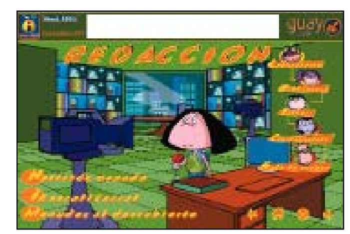
El Inspector Groc nos da la bienvenida a una página que presenta una estructura similar a otras como Chicomania.com. Con el ratón y haciendo clic en unos baúles que se nos muestran, accedemos a una amplia gama de posibilidades: resolver las historias de Groc, los pasa-



tiempos, las manualidades que invitan a realizar los cuentos, que los propios niños pueden enviar, son algunas de las actividades por las que apuesta la página. Recetas para compartir con la familia, el chat para hablar con otros niños o el aprendizaje del inglés a través de un método ameno son otro de los contenidos que refuerzan la idea de aprender jugando.
www.clubpeques.es

Menudos.net:

Dirigido al sector infantil de entre los 6 y 10 años, es una creación de la factoría Guay Internet. Entre las secciones con las que cuenta mencionamos los cuentos interactivos y personalizados, la biblioteca, noticias, *e-mail*, curiosidades y aventuras, presentadas por unos dibujos animados: Manolito, el manitas; Pizpireta, la periodista; Bicho, el travieso; Nora, la listilla; Vlady, el cuentacuentos y Valvulín, el pequeño genio. Localizados en un escenario de barrio, los niños sólo deberán elegir a uno de estos personajes y adentrarse en un mundo virtual pensado para ellos.
www.menudos.net



▲ ***Pizpireta la periodista nos invita a su redacción.***

Estudio sobre los niños e Internet

La agencia Arcoiris Estrategia ha elaborado el primer estudio, en nuestro país, sobre los niños e Internet. La investigación, realizada en 27 ciudades a 2.708 padres que tienen hijos de entre 4 y 10 años, desvela que un 37% de ellos acceden a la Red desde su hogar y que un 4,3% acceden acompañados de sus hijos. Este estudio no sólo pone de manifiesto las claves para que esos portales y páginas tengan éxito. En él, se vislumbran las características que tiene que tener un espacio web para captar la atención de los niños, y contar con el consentimiento de sus padres. Además, podemos encontrar una valoración de tipo económico que destaca las diversas formas de integrar mensajes publicitarios en las páginas que se destinan a este sector.
La investigación apunta a que en España se está produciendo un incremento en el protagonismo de los niños en Internet, gracias a factores tan diversos como el aumento de la tasa de equipamiento de los colegios y los propios hogares. Tanto padres como profesores otorgan un papel didáctico muy importante a la Red como herramienta en el desarrollo de los niños.

Las enciclopedias de Internet

La Red es ya de por sí y desde los comienzos un gran medio de comunicación y en el que cada vez es más fácil encontrar información sobre muchos aspectos. Desde que los diccionarios se han colgado de sus «redes», encontrar el significado de algunos términos e información sobre ciertas cosas, se ha vuelto más sencilla.

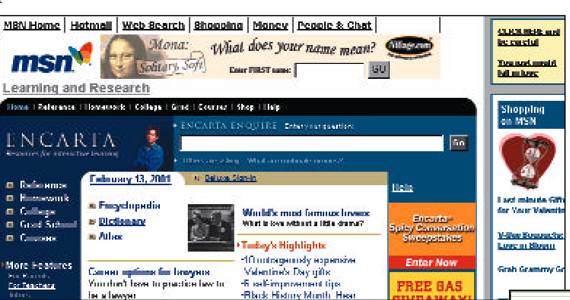
Los diccionarios *on-line* son uno de los recursos más interesantes de Internet, porque nos permiten romper las barreras de la comunicación que existen entre los países. Se trata de ofrecer a los usuarios la posibilidad de consultar palabras o conceptos en la Red, sin necesidad de tener que acudir a nuestra librería y andar buscando hoja tras hoja en la enciclopedia o diccionario tradicional.

Para conseguir alguno de estos diccionarios no hay que hacer nada especial, simplemente teclear su dirección de Internet y una vez que estemos dentro del diccionario hacer la consulta que nos interese.

Hay diccionarios de todos los tipos y para todos los gustos y, por lo general, son gratuitos. Esto es lógico porque nadie parece dispuesto de momento a pagar en Internet por un servicio que el portal de al lado ofrece sin cobrar.

Se trata de la ley de la oferta y la demanda. Si tu me ofreces un buen diccionario y no me cobras por ello probablemente iré a visitar tu página varias veces, en caso contrario me iré a otro lugar.

Los diccionarios son muy variados y los hay de todo tipo: idiomas, informática, técnicos y, por supuesto, las enciclopedias.



▲ Encarta de Microsoft se encuentra on-line y en CD-ROM.

Aunque estos diccionarios suelen ser gratuitos, esto no significa que las empresas que los editan pierdan dinero. Pueden conseguir ingresos de publicidad y de sus múltiples aplicaciones en software, productos relacionados con la edición electrónica o la enseñanza. Las compañías que publican estos diccionarios son conscientes de que en sus versiones para el usuario de a pie no pueden cobrar y sólo pueden obtener beneficios de las



▲ Muchos portales contienen un diccionario entre sus secciones.

▲ Los traductores son una herramienta esencial en Internet ya que muchas páginas no se encuentran en español.

versiones que ofrecen a las grandes instituciones que muestran interés por estos diccionarios.

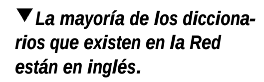
Los diccionarios españoles

En España el diccionario por excelencia es el de la Real Academia Española de la Lengua (*www.rae.es*). Una magnifica obra que nos acerca a la realidad lingüística de nuestro país y de los países hispanos. Se trata de un diccionario gratuito que se actualiza constantemente, y que pretende salvaguardar la unidad que se mantiene en todo el mundo de habla hispana. Nos permite realizar consultas sobre cualquier término cuyo significado exacto queramos conocer.

También hay diccionarios más específicos como uno de antónimos, llamado diccionario de Antón puesto en la Red por la Universidad de Oviedo (*http://tradu.scig.uniovi.es/anton.html*) y por supuesto un diccionario de sinónimos de la misma universidad (*http://tradu.scig.uniovi.es/sinon.html*). A estas iniciativas académicas se unen otras de carácter comercial, como la obra del grupo Anaya, que ofrece un diccionario absolutamente actualizado donde se pueden consultar , en tiempo real, dudas o ampliar información sobre la lengua española a través de 33.000 voces y otros 3.000 términos fácilmente deducibles (*www.el-castellano.com/diccio.html*).

En todos los casos hay que tener en cuenta que los sistemas de búsqueda de palabras deben ser de fácil acceso, y con una rápida velocidad de respuesta. Tampoco está mal que dispongan de enlaces que nos lleven a otros recursos.

Otra opción que nos ofrecen algunas empresas e instituciones son los foros de discusión que facilitan la realización de cualquier consulta *on-line* de algún término. Se trata de puntos de encuentro para intercambiar información y lugares donde se plantean y resuelven dudas. Es un valor añadido que nos permite suplir las deficiencias que pueda tener cualquier diccionario *on-line* al uso. Podemos conseguir información en tiempo real y que nuestras consultas sean aclaradas por expertos en la materia. Uno de los lugares que nos ofrece esta posibilidad es el Centro Virtual Cervantes (*http://cvc.cervantes.es*) que tiene varios foros en



▼ La mayoría de los diccionarios que existen en la Red están en inglés.



DICCIONARIOS **EN LA RED**



▲ ***Los traductores multilingües cada vez tienen más aceptación.***

los que podemos solucionar nuestras dudas sobre el significado y correcta traducción de las palabras.

Diccionarios para traductores

Los profesionales de la traducción se pueden ver muy beneficiados por las grandes cantidades de información que aporta Internet para facilitar su trabajo. Lo mismo ocurrirá con todos aquellos que quieran conocer el significado de palabras o frases en otros idiomas. La generalización de Internet ha sido de especial importancia y utilidad para los traductores. Prueba de ello es que si hacemos una búsqueda de páginas web en las que aparezca mencionada la palabra *translation* obtendremos, según el buscador que utilicemos, hasta más de 568.000 referencias. Sin embargo, toda esta gran cantidad de información puede ser un problema si no sabemos como reducir la búsqueda a direcciones útiles, lo que habrá que hacer acotando y clarificando términos.

Estos diccionarios se utilizan, preferentemente, para traducir una palabra o frase del inglés al castellano o viceversa, pero hay otros que no se relacionan directamente con el idioma de Shakespeare.

Un buen diccionario es *http://www.yourdictionary.com* que nos ofrece la posibilidad de hacer consultas, totalmente gratuitas en ingles, español, francés, alemán, japonés, chino, árabe o ruso, entre otros.

Otro diccionario interesante es What's (*www.whatis.com*), que incluye tanto un buscador especializado como un directorio. Como otros muchos de su categoría, la página de presentación está en inglés. El directorio esta organizado según las categorías que más o menos interesan a los contables (impuestos, empresas, departamentos universitarios, normativa, etc.). También son interesantes las secciones sobre novedades y otros sitios de interés.

Aquí podemos acceder a definiciones y conceptos como *¿Qué es un bot? ¿Qué es un cancelbot? ¿Qué diferencia hay entre freeware, shareware, liteware y no cost?*.

Dentro de los diccionarios de informática encontramos algunos como Pcwebopedia (*www.pcwebopedia.com*) , un buen diccionario *on-line* sobre ordenadores e Internet.

Webopedia (*http://e-comm.webopedia.com*) es un glosario sobre términos de comercio electrónico. Hay otros, aunque menos completos como de la Asociación de Técnicos de Informática (*www.ati.es/novatica/glosario/glosario_internet.html*).

Las enciclopedias, prefieren el formato CD-ROM

Las enciclopedias son un punto importante dentro de lo que estamos analizando. Nos permiten hacer consultas sobre palabras, conceptos, situaciones históricas o actuales. De todas, probablemente la más conocida es Encarta de Microsoft (*www.encarta.com*). Es una obra bastante bien elaborada que cuenta con el trabajo de muchas personas que se responsabilizan de la versión en español y que se puede encontrar en otros muchos idiomas. Tiene su versión *on-line* que nos permite acceder gratuitamente a todas las ramas del conocimiento y su versión en CD-ROM; de pago. Lógicamente, como se trata de un negocio podemos imaginar que la versión en CD ROM es de mucha mejor calidad. En cualquier caso, muchos de los que trabajan con textos siguen prefiriendo los diccionarios en papel. ¿Será porque están anclados en el pasado o porque la Red aún no está muy elaborada en este aspecto?

Juan Manuel Romero
romero.j@apmadrid.es



▲ ***La página de la RAE es una de las más visitadas en lo que a diccionarios se refiere.***



▲ ***Las empresas que comercializan diccionarios también tienen un sitio en Internet.***



Babyl n, el primer diccionario de traducci n

Uno de los primeros diccionarios de traducción que apareció en Internet es Babilon (*www.babylon.com*). Permite conocer el significado de una palabra en pocos segundos y traduce textos más amplios. Para ello, sólo es necesario hacer una pequeña instalación en nuestro disco duro, que podemos bajarnos de Internet de forma totalmente gratuita.

Babylon es un diccionario, traductor y convertidor, que permite conseguir definiciones, traducciones y conversiones. Contiene información de otros diccionarios y enciclopedias como la Enciclopedia Británica. Babylon tiene dos formas de uso: totalmente libre y de pago. Para el usuario de a pie la versión libre es suficiente. Pero quién esté interesado en la de pago debe saber que tendrá que desembolsar el equivalente a $19.95.

Babylon basa su trabajo en diferentes categorías que hacen más fácil la navegación y búsqueda de la palabra o frase que queremos encontrar. Así, tenemos lenguaje, arte, negocios y economía, ordenadores e Internet, educación, entretenimiento, gobierno, noticias y medios de comunicación, deportes, ciencias sociales, sociedad y cultura y ciencia y tecnología, entre otros.

Direcciones de interØs

Algunas de las direcciones más interesantes son:

Oxford University Language Centre http://info.ox.ac.uk/departments/langcentre/
Logos International www.logos.it
The Translator's Home Companion /www.rahul.net/lai/companion.html
On Line English Grammar www.edunet.com/english/grammar/index.html
Paradigm. Online Writing Assistant www.idbsu.edu/english/cguilfor/paradigm/
Aprender Inglés www.classicweb.com/usr/jseng/espan.htm
Apprenez le Français avec Internet www.swarthmore.edu/Humanities/clicnet/fle.html
Página de la Lengua Española www.dat.etsit.upm.es/~mmonjas/espannol.html
Tutor de Java www.fie.us.es/info/internet/JAVA/
Internet www.tuportal.com
Informática y servicios www.eikonet.com
Internet e informática www.olivet.com/astruc/temcuc02.htm
Internet e informática www.terra.com.ve/informatica/portada.htm
Internet e informática www.ati.es/PUBLICACIONES/novatica/glointv2.html
Internet www.uco.es/ccc/glosario/

Esoterismo en la Red



En Internet podemos encontrar miles de páginas con contenidos de todo tipo y, por supuesto, como aquí todo tiene cabida, el esoterismo no se iba a quedar fuera. En www.ciudadfutura.com/otradimensión, los amantes de los rituales con velas encontrarán una web entretenida. En ella podremos aprender a quitar las preocupaciones, aumentar la autoestima o conseguir la estabilidad con la pareja. Además, el *site* cuenta con un foro de discusión y noticias actualizadas sobre la parapsicología, la astrología y el esoterismo. Asimismo, existen secciones dirigidas al zodiaco, numerología, los colores, las gemas, los planetas y como no, las velas. También existe una sección dedicada a la meditación donde encontraremos una meditación por cada día del año, con sus ejercicios, relajación y respiración o aprender a hacer yoga en tu propia casa.

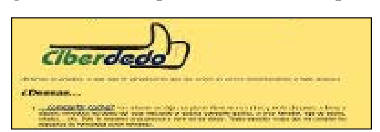
Los que viven mÆs cerca llegan mÆs tarde

Ésta es una de las ya famosas «Leyes de Murphy». Para aquellos que algún día tuvieron en su poder el libro donde estaban todas o la mayoría de estas leyes y lo prestaron, esperando una devolución que nunca llegó a suceder, ahora tienen la oportunidad de encontrarlas en la Red. La página en cuestión es http://members.nbci.com/leoro/indice.htm, allí se encuentran recopiladas muchas de ellas ordenadas por días y meses del año. «No hay ningún trabajo tan sencillo que no pueda hacerse mal», «con el primer tirón del cordón las cortinas se mueven en el sentido equivocado», «si sólo hay dos programas que valga la pena ver, los emitirán al mismo tiempo», «nada se construye nunca según el programa o dentro del presupuesto», «no se preocupe por lo que puedan pensar de usted los demás. Están demasiado preocupados por lo que usted pueda pensar de ellos» o «la tostada cae siempre por el lado de la mantequilla», son frases que tal vez mucho de nosotros nunca nos hemos parado a pensar, pero son reales como la vida misma. De todos modos, cualquiera que se de una vuelta por esta página no podrá por menos soltar una sonrisa, ya que se verá identificado en muchas ocasiones y no hay mejor humor que el que sabe reírse de sí mismo.



¿Compartes coche?

Una buena forma de cuidar el medio ambiente, de evitar atascos y ahorrar en gasolina es compartir el coche con personas que viven y trabajan o estudian cerca de ti. El problema se encuentra en que muchas veces no se sabe dónde acudir para poder conocer gente que cumpla con estos requisitos. En la Red podemos encontrar http://micar.net/ciberdedo/default.asp, una página que se dedica a poner gente en contacto que esté dispuesta a compartir coche. Si este es tu caso o nunca lo has hecho y deseas probarlo, date una vuelta por esta web.



Detrás del cine

¿Sabías que.... en El Show de Truman todas las calles aluden al nombre de un actor? ¿Qué en Eyes Wide Shut se añadió personas generadas por ordenador? ¿Qué en Hormigaz Woody Alen grabó los diálogos en sólo 5 días? ¿Qué en La lista de Schindler la persona que pone las flores sobre las piedras en los créditos finales es Liam Neeson y no Spielberg? ¿Qué en Regreso al futuro la actriz que representa a la novia de Marty Macfly en la primera parte no es la misma que en la segunda y que en la escena final es otra chica con la misma ropa? ¿Qué en Titanic el hombre que cae del barco y rebota en el aspa es un rollo de papel higiénico? Pues todas estas respuestas y muchas más las puedes encontrar en http://tepasmas.metropoli2000.net/. Además, conocerás los presupuestos de muchas de las películas más taquilleras del momento, los gazapos de las «pelis» más famosas y cómo están hechos muchos de los efectos de la mayoría de las películas que conoces. Todas están clasificadas por orden alfabético y la web te brinda la posibilidad de introducir algunas curiosidades que sólo tu sabes.



Dreamland

Siempre me ha encantado la infraestructura de algunas empresas. Muchas hablan de que dan el mejor servicio y de la atenci n al cliente ni hablamos. Pues hablando de efectividad y rapidez, no puedo hablar bien de cierta empresa que ofrece varios, que no demasiados, canales de televisi n e Internet. A un familiar m o se le ocurri   regalarme por Navidad, s , s por Navidad, una bonita caja naranja que inclu a un teclado y un manual de instrucciones. All se pod a leer que ten a que llamar a un nœmero de telØfono para que vinieran a instalarme el descodificador a mi casa. Pues bien, intentØ llamar durante muchos d as pero siempre comunicaba, debi   de ser que gracias a una oferta muy jugosa que hizo la empresa, tuvieron mucha demanda, que no han sabido canalizar. DespuØs de unos d as, una simpÆtica teleoperadora atendi   mi llamada y despuØs de pedirme todos mis datos, me dijo que en 10 d as un amable instalador se pondr a en contacto conmigo para venir a mi casa a ponerme el preciado producto. A los 20 d as me cansØ de esperar y volv a llamar para ver quØ ocurr a y lo mismo y otra vez y otra vez. Pasados dos meses, sigo intentando que algœn d a mi telØfono suene y sea el deseado instalador quØ me diga que maœana irÆ a mi casa. La bonita caja naranja sigue decorando mi habitaci n, me gustar a saber hasta cuÆndo. Nunca entenderØ la famosa frase de que el cliente siempre tiene raz n y que siempre hay que tratarle bien. Yo sigo esperando a que por lo menos se dignen tratarme.

Susana Harari

Asegúrate *on-line*

Las posibilidades de Internet no han pasado desapercibidas a las compañías aseguradoras. Ni tampoco su enorme potencial de demanda. En el sector seguros, el uso de la Red para productos sencillos o estandarizados, como pueden ser las pólizas de automóviles o de viajes, parece asentarse poco a poco.

En Internet, configurar seguros «a medida» puede suponer un atractivo ahorro económico, pero también suele significar ahorro de tiempo. No hace falta ningún otro trámite y la póliza llega de forma inmediata por correo electrónico.

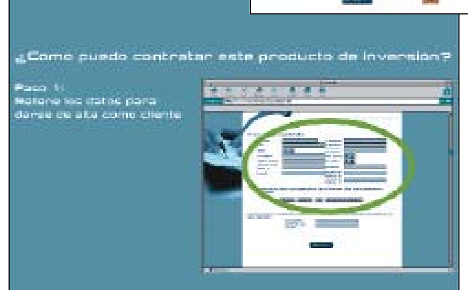
El ciberespacio se perfila, por tanto, como el medio de distribución con mayor capacidad para reducir los costes y primas de las compañías aseguradoras. El ahorro al contratar seguros *on-line* está valorado en un 60 por ciento.

Todos los seguros tienen la posibilidad de ser comercializados por la Red, sin necesidad de completar la operación en la oficina o con un agente de la compañía, incluso aquellos que necesitan una comunicación constante entre cliente y aseguradora.

La mayoría de los clientes que adquieren estos servicios a través de la Red coinciden en que de esta forma, esperan mejores precios, mayor calidad de servicios, amplia diversidad de productos y gran facilidad y conveniencia a la hora de contratar el seguro. En el apartado de servicios, las expectativas se centran en la mejora de las reclamaciones, sencillez de acceso, agilidad en la gestión y rapidez en el pago de las prestaciones.



Los internautas ven aún inconvenientes, como el tiempo que pierden en familiarizarse con el *website* y en encontrar los productos que de verdad les interesan. Existen también otros factores que dificultan la distribución de productos en línea como la complejidad de algunos seguros, las dificultades de estandarización, la inseguridad en las transacciones y la falta de unificación de las distintas normativas.



▲ *Los seguros de coches son los que más se contratan a través de la Red.*

Un grupo de entidades se ha lanzado a comercializar en la Red bastantes de sus productos. Sin embargo, la mayor parte de las aseguradoras españolas todavía se muestran reticentes a la hora de facilitar servicios *on-line*. Casi todas poseen sitios electrónicos atractivos y bien diseñados, aunque de escasa utilidad práctica ya que sólo sirven de escaparates informativos pero no permiten adquirir una póliza o tramitar un siniestro.

Un estudio realizado con datos de las cien primeras compañías aseguradoras que operan en España, (donde el seguro privado experimentó un importante impulso durante el año 2000 con un crecimiento del 27 por ciento y

Los más destacados

Web Insurance:

Aseguradora *on-line* creada por Wintert-hur. Ofrece la posibilidad de asesorarse y contratar algunos seguros de accidentes, hospitalización y viajes. El grupo incorporó el año pasado a la Red treinta páginas web personalizadas con el nombre de los mediadores más activos del grupo.
www.webinsurance.es



IC Web:

Primer seguro Unit Linked, póliza de vida-ahorro, exclusivamente creado para su comercialización a través de Internet en España. En la página se puede seguir la rentabilidad de la inversión. Es una marca de la aseguradora Intercaser, del grupo Skandia.
www.icweb.net

Sanitas:

La web ofrece a sus asegurados la posibilidad de chatear en una consulta médica con horario de 9:00 a 20:00 horas. Cualquiera que navegue en este *site* puede informarse gracias a una completa guía de salud. Es posible contratar los servicios de cobertura sanitaria previa consulta de los seguros y sus precios.
www.sanitas.es

Segurinfo:



Recurso por el que el usuario escoge directamente el seguro que mejor se adapta a sus necesidades. De un modo rápido y sencillo. Y con información acerca de las prestaciones y tarifas para poder comparar algunas de las ofertas que existen en el mercado.
www.segurinfo.com

Tu Seguro:

Explora la Red para encontrar el seguro que mejor se adapte. Suscripción gratis al servicio anual de estudio de su seguro. Proporciona conexión directa con la Asociación Nacional para la Defensa del Asegurado (ANDAS) y un foro de intercambio de opiniones entre usuarios.
www.tuseguro.com

Oficina del asegurado:

Tramitación, defensa jurídica, peritación y auditorías para sus asociados. Su objetivo es defender los derechos de los asegurados. Incluye un concurso en el que se pueden ganar hasta 500.000 pesetas.
www.asegurado.org

SegurCity:

Comunidad virtual del seguro dirigida a profesionales que quieren aumentar su negocio y disminuir sus costes. Se presenta como centro de negocios virtual que aporta una solución integral de comercio electrónico y servicios tanto para profesionales como para usuarios.
www.segurcity.net

Segurcenter:

Portal para informarse de los cambios y novedades relacionadas con el seguro. Ofrece servicios de ase-





◀ *Los seguros médicos también ofrecen información sobre sus servicios.*

▶ *Todavía muchas aseguradoras no permiten dar partes a través de sus webs.*

un volumen de primas de 6,8 billones de pesetas), señala que el 79% dispone de página web.

De ellas, un 37% tiene sitios que ofrecen funciones básicas como información estática sobre sus productos, un 47% alcanza un nivel medio como elaboración de presupuestos personalizados en tiempo real y el 16% ofrece funciones avanzadas como es la venta en línea.

La situación en la Unión Europea tampoco es diferente. En la actualidad, un 87% de los sitios se utilizan básicamente para proporcionar información sobre el producto y para crear imagen de marca. En Estados Unidos, las contrataciones de seguros en la Red tampoco acaban de despegar. Sólo un uno por ciento de los hogares norteamericanos lo emplea y la mayoría corresponde a pólizas de automóvil.

Según DBK, los canales alternativos como teléfono e Internet distribuyen el dos por ciento del volumen total de primas, dentro de un segmento de productos que abarca, sobre todo, automóvil, viajes, hogar y asistencia sanitaria. Sin embargo, el bajo volumen de ventas *on-line* y la relativa saturación de portales, no están desanimando a algunos grupos para elaborar nuevos proyectos.

Aseguradoras

Plus Ultra: www.plusultra.es
Pelayo: www.pelayo.com
La Estrella: www.laestrella.es
Mapfre: www.mapfre.es
Direct Seguros: www.directseguros.es
Catalana de Occidente: www.catalana-occidente.com
Ocaso: www.ocaso.es
Santa Lucía: www.santalucia.es
Reale: www.reale.es
Allianz: www.allianz.es
Nationale Nederlanden: www.nationale-nederlanden.com
Royal Sun Alliance: www.sunalliance.com
AXA Seguros: www.axa-seguros.es
Vitalicio: www.vitalicio.es
Comercial Unión: www.comercial-union.es
Aegon: www.aegon.es
Grupo Caser: www.caser.es
Finisterre: www.finisterreseguros.es
Fenix Directo: www.fenixdirecto.es
Génesis: www.metlife.com/Genesis/
Ges Seguros: www.ges.es
ACC: www.acc.es
FIATC: www.fiatc.es
Crédito y Caución: www.creditoycaucion.es
Línea Directa: www.lineadirecta.es
Mutua Madrileña: www.la-mutua.com
Ségurauto: www.segurauto.net
Seguromoto: www.seguromoto.com
La Alianza Española: www.alianzaesp.es
Cahispa: www.fortunecity.com/millenium/po/168/cahispa.htm
Telepóliza: www.telepoliza.com
AT Seguros: www.atseguros.com
Euroteide: www.euroteide-seguros.com
Groupama: www.groupama.es
Regal Insurance: www.regal.es
Espanasa: www.espanasa.es
ACUNSA:. www.acunsa.es
ABA: www.abaseguros.com
El Pensamiento: www.pensamiento.com
Portal Asegurador: www.portalasegurador.com

Salud

Asepeyo: www.asepeyo.es
Adeslas: www.adeslas.es
Mutua Universal. www.universal.mugenat.es
Asisa: www.asisa.es
Aresa: www.aresa.es
DKV Previasa: www.dkvpreviasa.com
Agrupació Mutua: www.agrupaciomutua.es
Mutral: www.mutral.com
Previsora General: www.previsora-general.com

Corredurias

E 2000: www.e2000.es
Registro de Corredurías de Seguros: www.dgseguros.meh.es
Asociación española de Corredores de Seguros: www.adecose.com
PG Corredores: www.jet.es/pg
Ofisa: www.inmo-ofisa.com
Brokers: www.brokerseguro.com
BSD: www.pta.es:80/bsd
Roca Arus: www.rocaarus.es
GTT Peritaciones: www.gttperitaciones.es
Peritasa: www.jet.es/peritasa
Ader: www.aderseguros.com
Asurnet: www.asurnet.com
SOA: www.ibasesores.com
Eurobrok: www.eurobrok.es
Grupo Pacc: www.grupo-pacc.es
Intermundial: www.intermundial.com
Tavera Brokers: www.taverabrokers.com
Mutua Catalana: www.mutuacat.es

Asociaciones

Investigación Cooperativa entre Entidades Aseguradoras: www.icea.es
Asociación Contable de Sociedades Aseguradoras: www.aeca.es
Comisión Liquidadora de Entidades Aseguradoras: www.clea.es
Consorcio de Compensación de Seguros: www.consorseguros.es
Oficina Española de Aseguradores de Automóviles: www.ofesauto.es
Confederación Nacional de Entidades de Previsión Social: www.cneps.es
TIREA: www.tirea.com
Comité Europeo de Seguros: www.cea.assur.org
Instituto de Estudios Superiores de Seguros: www.inese.es
Aseguranza: www.edinegocios.es/aseguranza



▲ *También existen aseguradoras que sólo operan en la Red.*

Los analistas señalan que el nuevo canal de información y distribución no va a exterminar a los mediadores tradicionales, más bien va a constituir una buena herramienta para sus relaciones con compañías y clientes. Por otra parte, Internet ha puesto en evidencia diferencias notables entre entidades financieras y aseguradoras. Las primeras, bien sea por recursos o capacidad operativa, se han lanzado al espacio virtual con más empuje que las compañías de previsión.

Es muy probable que las aseguradoras «en tiempo real» logren ventajas estratégicas si son las primeras en desarrollar su negocio en la Red. Una de las primeras consecuencias de esta presencia será el reconocimiento de la marca por parte de los internautas; factor decisivo para competir.

Eduardo Ciordia
eciordia@telecable.es

La carrera ha comenzado

Así se afirma en un estudio elaborado por Firma de Información que incluye 26 casos prácticos y 60 ejemplos empresariales. Se analiza el reto que supone la venta de seguros por Internet y cómo las aseguradoras aprovechan la Red e intentan entrar en este nuevo mercado. Se explican también las estrategias, modelos de negocio, características de los productos y ventajas e inconvenientes de comercializar *on-line*. El estudio tiene un precio de 72.800 pesetas (432,73 euros) y está disponible en papel o en formato electrónico.
www.firmainf.es

soramiento y resuelve todas las dudas que puedan surgirle al consumidor. Hace un análisis de la mejor oferta en cuanto a relación calidad-precio en la modalidad de seguro solicitada.
www.segurcenter.com

Club del seguro:



Esta página contiene información de las ofertas, novedades y productos del sector. En este portal podrá encontrar todo tipo de información sobre entidades aseguradoras, productos, consultoría, comparativas de precios y muchos otros servicios relacionados.
www.clubdelseguro.com

Unión Española de Entidades Aseguradoras:



Contiene un curso didáctico sobre seguros, sus modalidades y pólizas, así como un catálogo de publicaciones e información del sector.
www.unespa.es



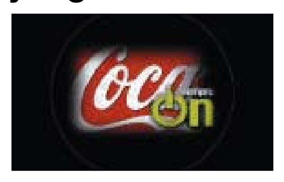
Larga vida a Playstation

Parece que la veterana consola de Sony aún tiene cuerda para rato, a pesar de la reciente aparición de su hermana mayor.



Cuando todavía sale algún gran título para esta consola, se dice que será la «honorable» despedida de un dispositivo que ya ha dado muchos placeres a los aficionados. Sin embargo, no tarda en aparecer un nuevo videojuego que mantiene viva la consola.
En esta ocasión se trata de *The Legend of Dragon*, pergeñado por los programadores japoneses de Sony con intención de hacer frente al poderoso imperio de *Final*

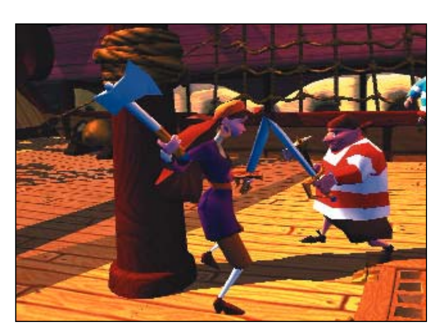
Coca-Cola juega on-line



Coca-Cola España y BetyByte Entertainment han llegado a un acuerdo para desarrollar juegos *on-line*. Los que pondrán a disposición de los usuarios serán *Quorum* y *Congenio*. Se trata de una herramienta de promoción que sabrán aprovechar con campañas que afectarán desde los tapones de sus botellas de medio litro hasta los espacios publicitarios que habilitarán en las largas partidas multijugador. Además, cuanto más se juegue más puntos se obtendrá, que pueden canjearse por regalos.

Desciende el índice de piratería

La asociación ADESE (Asociación Española de Software de Entretenimiento) sigue haciendo su labor en favor del mundo de los videojuegos. Después de haber llegado a un acuerdo para realizar la recomendación por edades e incluirla en las cajas de los productos que salgan en nuestro país, nos ofrece estudios como la incidencia de los videojuegos en la sociedad y, en esta ocasión, su informe anual sobre la piratería en los videojuegos en España.
La media de software lúdico vendido es bastante elevada: casi un programa por hogar español. Es decir, 9 millones de unidades vendidas en los canales legales. No está nada mal, pero podría estar mucho mejor, pues la piratería sigue llevándose un enorme bocado del pastel.
Respecto al año anterior, la piratería ha descendido dentro de nuestras fronteras hasta un 65 % del «parque» de videojuegos de todo el país. Esto supone la impresionante cifra de 20 millones de videojuegos piratas en circulación durante el año 2000. Todavía queda mucho para que la piratería sea anecdótica y una de las posibles armas para conseguirlo es, sin duda, la agresiva política de precios de algunas de las compañías distribuidoras.



▲ *Aún le queda mucho a la lucha contra la piratería.*

Más Disney en GameBoy Color

Las películas que esta multinacional americana sitúa en la pantalla grande o el videoclub vienen siempre acompañadas por su inevitable versión lúdica. Una de las plataformas que jamás ha descuidado Disney es GameBoy Color, como demuestran los tres nuevos títulos que entre marzo y abril verán la luz en nuestro país. El primero de ellos (2 de marzo) es *La sirenita II: un juego de Pinball*, un simpático *pinball*.
El segundo, *Mickey's Speedway USA*, verá la luz en nuestro país el 23 de marzo. Se trata de un trepidante arcade de carreras de coches que parte con la garantía de haber sido programado por los chicos de Rare, que tienen en su haber títulos como *Donkey Kong 64*. Para disfrutar de las aventuras de *Alicia en el país de la maravillas* tendremos que esperar, sin embargo, has el 20 de abril. El programa potencia la participación del jugador permitiéndole crear sus propias pantallas.

Ubi Soft continúa su crecimiento

La compañía francesa se ha tomado en serio su posicionamiento en el mercado. ¿Se trata de una manifestación más del magnífico estado del software francés o es fruto de su poderoso esfuerzo? En cualquier caso, ya el mes pasado os anunciábamos la compra de la veterana compañía Blue Byte.
Pues bien, ahora le ha tocado el turno a la división de entretenimiento de The Learning Company, que ha pasado a formar parte de sus filas. Dicho así, no parece gran cosa, pero significa que Ubi Soft será la editora a nivel mundial de los dos próximos episodios de la conocida serie *Myst*, una de las de mayor éxito desde su creación en el año 1993. No en vano, ya han previsto el lanzamiento, el 7 de mayo de este año, de *Myst III: Exile*, un título que deberemos tener muy en cuenta este verano.



BREVES

Dinamic se mantiene

Hay momentos en que el mercado lúdico sufre convulsiones. Con el cambio de generación en el campo de las consolas y la desaparición de algunas de las revistas del sector centradas exclusivamente en los videojuegos, da la impresión de que nos encontramos en uno de ellos. Corría el rumor de que Dinamic, una de las compañías clásicas del sector, estaba pasando por momentos difíciles. Y se temía que esto fuera a afectar negativamente a su situación en el mercado. La compañía se ha apresurado a desmentirlo mediante un comunicado. Con fecha del 9 de marzo, se nos informa de que Dinamic Multimedia no ha cancelado, ni cancelará, ningún proyecto de los que ha anunciado. Gracias a Dios, la única división que cerrará la compañía es la dedicada a Internet, sin que esto afecte en absoluto al mantenimiento de *La Prisión*. Podemos respirar tranquilos.

Havas cambia de nombre

Si estás acostumbrado a buscar el logo de Havas para encontrar sus productos educativos o sus videojuegos, tendrás que habituarte al nuevo nombre de la compañía, VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING nada más y nada menos que Vivendi Universal Interactive Publishing o, lo que es lo mismo, VU Interactive Publishing. Este cambio de nombre no afectará, en principio, a los títulos que encontraremos en nuestro mercado, pero sí asegura el posicionamiento de los mismos a nivel internacional, ya que Vivendi Universal es uno de los principales grupos de comunicación del mundo.

Jump con los juegos

La cadena de ordenadores está viendo el mundo de los videojuegos como un valor en alza. Así lo demuestran sus últimas medidas en este campo, entre las que cabe destacar su reciente acuerdo con Virgin para la distribución de juegos en sus puntos de venta. La cadena tiene intención de ofrecer los juegos a precios competitivos, de modo que puede hacerse con un hueco en este mercado.

Blade: The Edge of Darkness

Uno de los videojuegos espaœoles mÆs esperados de todos los tiempos por fin se puede adquirir en las tiendas especializadas. Un placer para los amantes de los arcades mÆs gore.

ACCIÓN-AVENTURA

Ya desde sus inicios, *Blade* ha mantenido fuertes lazos con el universo del rol. Los usuarios familiarizados con las historias de este género a menudo menospreciado lo descubrirán, para empezar, en el planteamiento de cuatro personajes entre los que tenemos que escoger uno. Se trata de una dama guerrera, Zoe, un enano fornido, Naglfar, el hábil paladín Takaram y el pesado caballero Sargon.

Cada uno de estos cuatro personajes tiene unas características, rápidamente identificables y con efectos directos sobre el desarrollo de la aventura. Sargon es de movimientos lentos, poco ágil para el combate pero muy resistente. Zoe, en cambio, tiene su mejor baza precisamente en la agilidad, pero su resistencia no es muy elevada. Tendremos que probar los cuatro personajes para ver con cuál de ellos nos sentimos más cómodos para enfrentarnos a cada fase de la aventura.

Pero las características heredadas



del rol no terminan ahí. Las capacidades de los personajes van creciendo a medida que aumenta su experiencia en el combate. Nuestro nivel va subiendo a medida que derrotamos enemigos; en el momento en que pasamos al siguiente nivel de experiencia, recuperamos toda nuestra salud y nuestro poder es mayor. Por ello no es aconsejable evitar los





enfrentamientos con nuestros enemigos; antes bien, tenemos que fomentarlos para poder mejorar nuestro poderío.

Un derroche de sangre

El argumento es la última de las bases de rol del programa. El ambiente medieval, la historia de dioses oscuros que dominan el mundo y los hombres puros que intentan salvarlo no extrañará a nadie que conozca los vericuetos habituales del rol. Claro que no es un tema exclusivo del género, pero en este contexto las reminiscencias son obvias.

Pero esta mezcla de géneros no es la única de las armas que esgrime el programa. Otra de ellas, por escandalosa que parezca, consiste en su alto contenido sangriento. *Blade* es uno de los primeros títulos que han aparecido con la recomendación de Adese (ya apareció con ella *The Fallen* hace muy poco), que esta ocasión, no es para menos, lo recomienda para mayores de 18 años. La opción más difícil del programa, no en vano, se llama gore. Aparte de que el despiece de enemigos está a la orden del día y la sangre es abundante, tenemos, por ejemplo, la increíble posibilidad de recoger un brazo o una pierna, por decirlo de algún modo, sobrantes y arrojarlos contra un enemigo. Esto es realismo en cuanto a que es físicamente posible, por más que a pocos luchadores medievales se les ocurriera, salvo en condiciones excepcionales, claro. Desde luego, el programa tiene la opción del control paterno, que limita la aparición de sangre en el juego. Es un detalle que, en lugares como Alemania, será sin duda la única opción del programa, dadas las amplias restricciones que hay en este país al respecto.

En el fondo, todo esto no indica más que una calidad gráfica muy elevada. Cuando pisamos un charco de sangre, dejamos nuestras huellas a continuación



(¿alguien se acuerda de *Duke Nukem 3D*?). Casi todos los elementos a los que nos enfrentamos a lo largo de los mapeados son tridimensionales y podemos dar buena cuenta de ellos con nuestras armas.

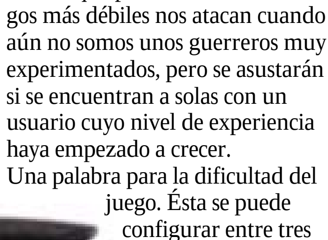
Los efectos de luces y sombras, una de las características de este juego más cacareadas durante los últimos años, son sin duda excelentes. Bien es verdad que si hubieran sido un hecho hace un

Malo: / Regular: / Bueno: / Muy bueno: / Excelente:

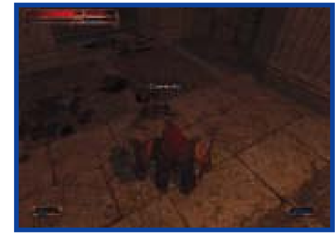
par de años, todos hubiéramos quedado mucho más impactados. Pero a estas alturas ya estamos acostumbrados a detalles de calidad como éste. De todas formas, no deja de impresionar que cojamos una tea y nuestra sombra se proyecte con tal realismo allí por donde nos movemos. Las propiedades del fuego, en general, están perfectamente aprovechadas. De hecho, si nos arrimamos demasiado a una pira ocasional con maderas, arderemos irremisiblemente. Así mismo, podemos encender una antorcha apagada con otra que se encuentre en la pared.

La acción

Pero, por encima de todo, nos encontramos ante un programa de acción. Tenemos que recorrernos los extensos mundos que nos proponen eliminando a todos los enemigos que se nos pongan delante. También tendremos que recoger las diversas llaves que nos abrirán las puertas para poder seguir el curso del juego. Respecto a las escenas de combate, hay que empezar por hablar del comportamiento de nuestros personajes.



Dar, por ejemplo, un sablazo significa realizar un esfuerzo, por lo que aparece una pequeña barra de estado en la que se nos indica nuestra fuerza puntual para hacer ese esfuerzo. Así, cuando esa barra de estado llega a cero, tendremos que descansar un momento antes de poder seguir adelante, de manera que los enemigos pueden aprovechar nuestro momento de flaqueza. Por ello, es conveniente que no estemos todo el rato con el dedo pegado al ratón, como en *Quake*, pues tenemos que dosificar nuestra energía.



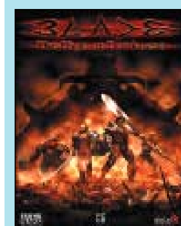
▲ ***Durante la lucha acusamos los golpes, como esta brecha en la cabeza.***

Por otra parte, el comportamiento de los enemigos también resulta muy realista. Hay algunos que son mortales de necesidad. Si consiguen darte desde el ángulo adecuado, tu cabeza rodará por el suelo antes de que te quieras dar cuenta. Si embargo, con un poco de inteligencia será posible vencer a cualquier contrincante. Normalmente siguen un comportamiento concreto según su cometido. Si tienen que proteger una llave, nunca abandonarán la zona en la que ésta se encuentra. Por este motivo, es posible herirles desde lejos, lanzándoles objetos. Sin embargo, después de darles una vez desde lejos, se esconderán para que no puedas hacerlo; tendrás que provocarlos para que salgan...

Otro buen detalle de la inteligencia artificial es la reacción de los personajes según cuál sea el nivel de experiencia que poseamos. Los enemigos más débiles nos atacan cuando aún no somos unos guerreros muy experimentados, pero se asustarán si se encuentran a solas con un usuario cuyo nivel de experiencia haya empezado a crecer.



Una palabra para la dificultad del juego. Ésta se puede configurar entre tres tipos distintos. El más elevado de ellos resulta muy complicado para los usuarios que no se encuentran muy familiarizados con el género. Sin embargo, los anteriores resultan asequibles, de tal manera que ningún usuario se echará atrás cuando se enfrente al producto. Por lo demás, aparte de la jugabilidad propia del modo de un solo jugador, ya muy elevada, en el modo multiusuario podremos divertirnos a lo grande. Una red LAN será la encargada de gestionar nuestras partidas en compañía, en las que tendremos que demostrar nuestra habilidad en el manejo de las armas que tenemos a nuestra disposición.



BLADE

Precio: 6.995 pesetas (42,04 euros)
Desarrollador: Rebel Act
Distribuidor: Friendware
Tfn: 91 724 28 80
www.rebelact.com/blade/
Alternativas: The Fallen
Configuración mínima: Windows 95/98/Me/2000, Pentium II 400 MHz, 64 Mbytes de RAM, 1 Gbytes de espacio libre en el disco duro, tarjeta aceleradora 3D 8 Mbytes, tarjeta de sonido 16 bits compatible con DirectX Sound, CD-ROM.

El grado de calidad de los gráficos del juego es muy elevado. Los escenarios literalmente repletos de elementos 3D dejan muy, muy lejos aquellas primeras pantallas con *sprites* que vimos hace cinco años. Las texturas no sorprenderán a nadie, pues responden a una especie de conocido «patrón medieval». Además, en ocasiones el juego resulta demasiado oscuro. Es, desde luego, un efecto buscado, pero a veces entorpece un poco el desarrollo del juego. Como decíamos antes, los juegos de luces y sombras anunciados hace tiempo han aparecido finalmente. Se trata de una de las más interesantes características del *engine* del programa. Los personajes, por su parte, están perfectamente conseguidos. Rostros rudos, vestidos de características medievales, movimientos a veces algo parcos pero creíbles... Por último, para subrayar el realismo gráfico, os diremos que, por ejemplo, cuando destrozas un barril, todas sus baldas ruedan siguiendo un comportamiento muy real (aunque a veces permanecen tanto tiempo dando vueltas que acabas cansándote).

En cuanto al sonido, hace algo más que acompañar al programa. La música varía su intensidad si hay algún enemigo cerca, lo que nos servirá de primer aviso de su presencia. No es en absoluto algo novedoso, pero sí está perfectamente realizado. Además, el resto del acompañamiento sonoro está a la altura del resto del producto, con gruñidos de los enemigos, golpes de espada, pasos, etc.

Se trata de uno de los mejores juegos españoles de todos los tiempos.

VALORACI N

Uno de los programas más esperados de los últimos años por fin llega hasta nuestras tiendas; y cumple con creces con lo que todos esperábamos de él. Un excelente programa.

Gráficos:
Sonido:
Diversión:
Total:

Rafael Mar a Claud n

Command & Conquer. Red Alert 2

El peor sueœo de la guerra fr a se ha hecho realidad. Los tanques soviØticos estÆn en las calles de Washington y sus paracaidistas descienden sobre el PentÆgono. Red Alert 2 plantea un escenario de guerra mundial en el que el control mental y los saltos en el tiempo serÆn las armas decisivas.

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

Hace años que las fuerzas soviéticas fueron derrotadas en su avance hacia el Atlántico. Stalin murió en la batalla y los Aliados designaron a un nuevo líder para dirigir los destinos de la URSS. Alexis Romanov parecía una buena elección. Aparentemente, todos sus esfuerzos se centraban en garantizar la paz y evitar una nueva contienda mundial. Sin embargo, la realidad era otra. Romanov alimenta un odio secreto contra Occidente y su voluntad pacificadora sólo busca ganar tiempo para devolver el golpe. Ahora, ese momento ha llegado. La Unión Soviética cuenta por fin con la tecnología militar necesaria para que la invasión de los Estados Unidos se convierta en una realidad.

El ataque pilla por sorpresa al mando militar estadounidense. También a su presidente, el señor Dugan, que anda muy ocupado en su despacho con una jovencita que es la viva imagen de Mónica Lewinsky. El caso es que el aviso de un avance masivo del ejército soviético hacia ambas costas de América llega con el tiempo justo para desplegar las defensas de misiles.

Cuando el oficial al cargo de las rampas de lanzamiento se prepara para activarlas, se produce una llamada al centro de misiles. Repentinamente, el oficial desenfunda su pistola, abate a su compañero y desencadena el desastre al lanzar los misiles sin



abrir primero las compuertas. Los americanos todavía no lo saben, pero el militar ha sido la primera víctima de una nueva arma soviética, basada en el control mental. Su creador es el Doctor Yuri, un inquietante ase-



▲ *La amenaza roja a vuelto al planeta.*

sor de Romanov que parece ser el cerebro de la invasión de los Estados Unidos.

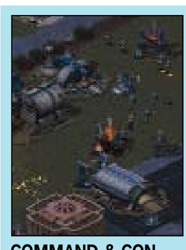
Un punto de partida antológico

El arranque de *Command & Conquer Red Alert 2* es de los que invitan a seguir jugando. Como es habitual en la serie, el vídeo de presentación es excelente, tanto por el trabajo de los actores como por la calidad de las imágenes y de los diálogos. El guión está repleto de guiños humorísticos, como la presencia de un clon de Lewinsky, todo un homenaje satírico a la reciente historia presidencial norteamericana.

Becarias aparte, la guerra ha comenzado y la única duda es qué bando elegiremos. La campaña soviética tiene el indudable atractivo de ponerte al frente de la invasión. Dirigir tus tanques por las calles de Nueva York, ver descender a tus paracaidistas sobre el Pentágono o destruir con tus submarinos las bases navales de Florida son alicientes más que suficientes para que merezca la pena inclinarse por el lado de la URSS. Sin embargo, la defensa de un país al borde del desastre también es una misión digna de ser tenida en cuenta. Más aún cuando entre tus filas se encuentra la incombustible Tanya, una mujer que vale por un ejército. Los americanos empiezan la campaña acorralados por los éxitos iniciales soviéticos, pero pronto llegará el momento de la contraofensiva.

La novedad más evidente de *Red Alert 2* es el escenario en el que se desarrollan las campañas. Las principales ciudades estadounidenses se han convertido en el campo de batalla y lo cierto es que, como tal, resultan enormemente divertidas. La presencia de edificios emblemáticos como la Estatua de la Libertad o la Casa Blanca da un toque de realismo a la ambientación del que carecían las entregas anteriores. Hay también todo tipo de edificios civiles, desde gasolineras que pueden explotar hasta bloques de oficinas que pueden ser guarnecidos por tu infantería y convertirse en fortalezas.

El combate en los escenarios urbanos, con ciudadanos aterrorizados que corren de un lado a otro, carritos de helado abandonados y coches de policía que tratan de poner orden, es una novedad ciertamente refrescante. En la misión que acontece en Florida, incluso los caimanes de los pantanos se unen a la fiesta, demostrando su patriotismo americano. No son los únicos animales que participan en la acción. Los habituales perros de presa están presentes en ambos bandos, ahora con una capacidad de ataque notablemente incrementada. Aunque resultan inútiles contra los vehículos, son la mejor defensa contra la infantería, a la que despedazan en un santiamén. Además, no tienen precio como guardianes, siendo los únicos capaces de detectar a los espías enemigos que tratan de infiltrarse en tus líneas.



COMMAND & CONQUER. RED ALERT 2

Precio: 6.995 pesetas (42,04 euros)

Desarrollador: Westwood Studios

Distribuidor: Electronics Arts

Tfn: 91 304 70 91

www.westwood.com

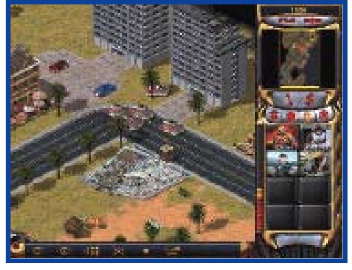
Alternativas: Warlords Battlecry, Starship Troopers, Ground Control

Configuración mínima: Windows 95/98/2000, Pentium II a 266 MHz, 63 Mbytes de RAM, 350 Mbytes de espacio libre en el disco duro, tarjeta gráfica de 2 Mbytes, tarjeta de sonido compatible con DirectX 7, CD-ROM 4x.

Nuevas unidades para la guerra del futuro

El capítulo de unidades es uno de los que más modificaciones han sufrido en *Red Alert 2*. Los cambios son, desde luego, para mejor, dado que multiplican las posibilidades tácticas de las que disponemos. En el bando aliado podemos citar a los rocketeer, infantería equipada con cohetes propulsores, que

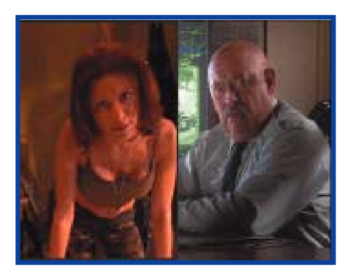
Malo: / Regular: / Bueno: / Muy bueno: / Excelente:



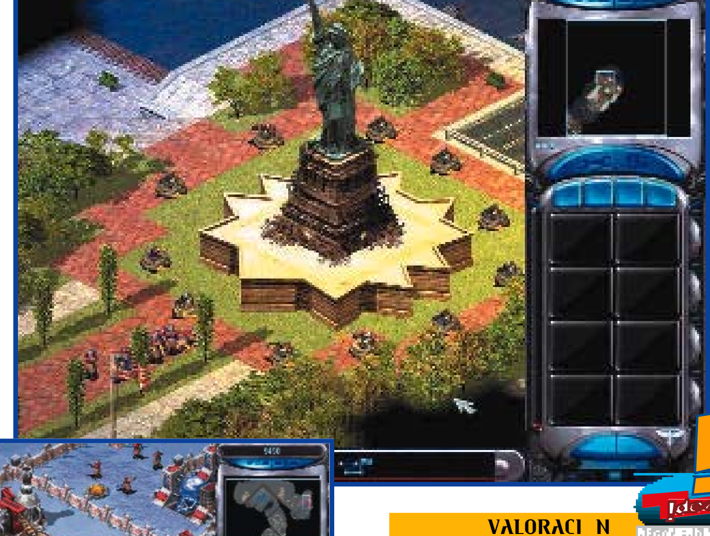


▲ ***El punto de vista clásico del género para uno de sus grandes títulos.***

resulta excelente cuando el enemigo carece de defensas antiaéreas. Los cronolegionarios son otra unidad de infantes, en la que se han aprovechado los últimos estudios en tecnología espaciotemporal. En lugar de andar o volar se teletransportan y sus armas no destruyen al blanco, sino que lo borran del tiempo. También las cosechadoras de mineral utilizan el teletransporte para trasladarse desde los yacimientos a la refinería, lo que ahorra un tiempo precioso y te permite explotar vetas alejadas de tu base.
El arsenal aliado incluye otros juguetes interesantes. El tanque espejismo adopta la apariencia de un árbol cuando se encuentra detenido y sólo desvela su aspecto durante los segundos que emplea en disparar. Ubicados en una zona boscosa, estos blindados pueden resultar casi indetectables. Por lo que se refiere a las fuerzas navales, a los tradicionales destructores se han sumado las patrulleras de protección, con defensas antiaéreas y antimisiles, los portaaviones y los delfines, otros animalitos al servicio de la guerra, que resultan muy eficaces contra los submarinos y los calamares gigantes.
Entre las filas soviéticas también hay cambios importantes. Los soldados tesla atacan con descargas eléctricas y su armadura evita que sean aplastados por los tanques, como le sucede al resto de la infantería. Otra unidad especializada son los «Loco Iván», expertos en demolición con dinamita. Pero el arma secreta soviética de esta guerra son los Yuri, infantes entrenados en el control mental que pueden hacerse con la voluntad de casi todas las unidades aliadas, exceptuando los perros, los aviones y las cosechadoras. También son capaces de fundir la mente de otros seres con un ataque de alucinación. Producto de la investigación soviética son también los Terror Drone, robots con forma arácnida que desmantelan a los vehículos enemigos, y los Zeppelines Kirov, enormes vehículos voladores que transportan cargas explosivas y bombas pesadas. Para la guerra en el mar, la URSS cuenta ahora con un nuevo aliado, los calamares gigantes, entrenados para aplastar los barcos con sus potentes tentáculos. Son, además, indetectables para los radares enemigos.



▲ ***Los videos que jalonan el desarrollo del juego son de gran calidad.***



La veteranía es un grado

Junto a las novedades en el tipo de unidad, existe otra que afecta a la totalidad de las tropas. Se trata de la capacidad para adquirir experiencia a medida que se destruyen enemigos. Las unidades veteranas ven incrementadas sus habilidades de defensa y ataque, lo que las convierte en tropas de elite de gran valor. El efecto de la veteranía en los tanques es particularmente visible, puesto que el poder explosivo de sus disparos se multiplica varias veces. Otra manera de adquirir bonificaciones marciales es localizar alguna de las cajas de material que están diseminadas por los escenarios. Estas cajas, que también aparecen ocasionalmente cuando destruyes un edificio enemigo, pueden contener bonos al ataque o la defensa, dinero para sumar a tus fondos o un botiquín que sanará a las unidades heridas.
Red Alert 2 aporta savia nueva a la saga *Command & Conquer*, una de las preferidas por los aficionados a la estrategia en tiempo real. Los parámetros principales continúan siendo los mismos que en entregas anteriores, pero el argumento, los escenarios y las unidades contienen novedades más que suficientes para que disfrutes de lo lindo con esta invasión de los Estados Unidos. Tanto si decides ser el agresor como si te inclinas por defender el sueño americano, la diversión está garantizada.

Miguel D az

VALORACI N

Westwood parece decidida a que la saga Command & Conquer no llegue a cansarnos nunca. Por argumento y tecnología, esta nueva entrega sube aún más el listón de la serie.

Gráficos:
Sonido:
Diversión:

TOTAL:

Unidades especiales para las partidas en la Red

En las partidas multijugador de *Red Alert 2* puedes no sólo elegir entre los bandos soviético y aliado, sino también determinar qué ejército concreto estará bajo tus órdenes. Las fuerzas aliadas incluyen a los ejércitos de Estados Unidos, Gran Bretaña, Francia, Alemania y la República de Corea. En el lado soviético se encuentran las fuerzas de la URSS, Cuba, Libia e Irak, una combinación de países que representa sin duda los peores sueños del Gobierno estadounidense. Cada uno de estos ejércitos dispone de una unidad especial, que se añade a las ya existentes. Los aliados cuentan con los paracaidistas americanos, el gran cañón francés, el tanque destructor alemán, el francotirador británico y el Black Eagle coreano, una versión mejorada del cazabombardero Harrier.
Los soviéticos disponen del tanque tesla ruso, el terrorista cubano, equipado con cargas explosivas C4, el camión de demolición libio, un vehículo suicida con carga nuclear y el devastador iraquí, un soldado con un cañón de radiación que arrasa la tierra que le rodea, haciéndola infranqueable para la infantería y los vehículos ligeros.

Malo: / Regular: / Bueno: / Muy bueno: / Excelente:

La Leyenda del profeta y del asesino

Tras el Øxito de Peregrino, Paulo Coelho vuelve a hacerse cargo del argumento de una aventura grÆfica. Una vez mÆs, la acci n transcurre en Tierra Santa, en Øpoca de las Cruzadas, entre templarios, beduinos y asesinos juramentados.

AVENTURA GRÁFICA

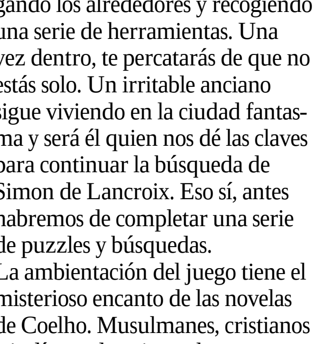




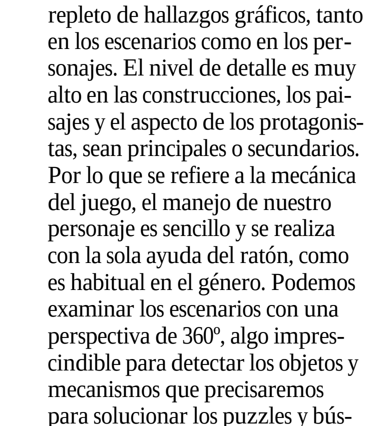
La historia está ambientada en el Medio Oriente del siglo XIII.

El escritor brasileño Paulo Coelho está considerado como uno de los grandes maestros de la literatura esotérica. Su primera incursión en el mundo de los videojuegos fue *Peregrino*, una excelente aventura gráfica publicada por Infogrames en 1997. Arxel Tribe tomó el relevo y en la edición para coleccionistas de *Peregrino*, editada el pasado año, incluyó ya la primera parte de *La Leyenda del profeta y del asesino*, a modo de adelanto. Lo que ahora nos llega es la aventura completa, una historia ambientada en el Medio Oriente del siglo XIII, un mundo en el que conviven (es un decir) musulmanes, cristianos y judíos.





La Leyenda se inicia 50 años después de los hechos narrados en *Peregrino*. Tu *álter ego* es Tancredo de Neyrac, un caballero franco que ha adoptado las costumbres y vestimentas de los sarracenos. De hecho, se le conoce por su sobrenombre árabe, As-Sayf, «la cimitarra», y pocos saben de su pasado. Tancredo es un caballero errante, desencantado de las Cruzadas, en las que sólo ha visto horrores y muerte. Su vagabundeo está animado por una idea obsesiva, encontrar y matar a Simon de Lancroix, una especie de visionario que inspiró la fundación de Jebús, la ciudad de la paz, ahora convertida en ciudad fantasma.



Una ciudad poblada por los recuerdos

Nuestra llegada a Jebús, el lugar donde arranca la acción, puede parecer un poco decepcionante. Desde luego, una ciudad desierta no es un escenario que motive especialmente. Sin embargo, pronto iremos descubriendo cosas de los hombres y mujeres que quisieron convertirla en un lugar de ensueño. Al pulsar determinados objetos escucharemos conversaciones pasadas que nos pondrán en antecedentes. La conclusión que sacamos de estos diálogos es que la ciudad ideal no lo era tanto y que sus habitantes se encontraron con más problemas de los que pensaban. El primer desafío es traspasar sus puertas, algo que conseguiremos investigando los alrededores y recogiendo una serie de herramientas. Una vez dentro, te percatarás de que no estás solo. Un irritable anciano sigue viviendo en la ciudad fantasma y será él quien nos dé las claves para continuar la búsqueda de Simon de Lancroix. Eso sí, antes habremos de completar una serie de puzzles y búsquedas.

La ambientación del juego tiene el misterioso encanto de las novelas de Coelho. Musulmanes, cristianos y judíos se dan cita en la aventura, que transcurre por algunos de los lugares más sugerentes del Medio Oriente. Desde Jebús viajamos a Jerusalén, donde la acción empieza a animarse y a poblarse de muchos más personajes. Más tarde, nuestros pasos discurrirán por enclaves como Alamut, Santa Catherine, un monasterio erigido en el desierto del Sinaí, Hama, una de las más antiguas ciudades de Oriente, y un oasis beduino, poblado por seres sobrenaturales a los que Tancredo deberá hacer frente.

Desafíos intelectuales y físicos

Si el argumento y la ambientación histórico-mítica son dos de los puntos fuertes de este título, el capítulo audiovisual tampoco se queda atrás. El título de Arxel Tribe está repleto de hallazgos gráficos, tanto en los escenarios como en los personajes. El nivel de detalle es muy alto en las construcciones, los paisajes y el aspecto de los protagonistas, sean principales o secundarios. Por lo que se refiere a la mecánica del juego, el manejo de nuestro personaje es sencillo y se realiza con la sola ayuda del ratón, como es habitual en el género. Podemos examinar los escenarios con una perspectiva de 360º, algo imprescindible para detectar los objetos y mecanismos que precisaremos para solucionar los puzzles y búsquedas.

Los desafíos que debe completar Tancredo son de diversa naturaleza; algunos exigirán perspicacia y materia gris, otros rapidez y habilidad con la espada. La combinación de diversos objetos del inventario será clave en numerosas ocasiones. Muchas pistas vendrán dadas por las conversaciones que mantenemos con los personajes que se cruzan en nuestro camino. Por cierto, todos los diálogos están doblados al castellano, algo muy de agradecer. La música es también excelente y satisfará a los que gustan de las melodías exóticas.

Con esta aventura oriental, Coelho y Arxel Tribe se sitúan por encima de la media del género. La combinación de mitos, historia y encanto audiovisual convierten *La Leyenda del profeta y del asesino* en un juego intrigante e intenso, al que merece la pena dedicar toda nuestra atención.

Miguel D az

VALORACI N

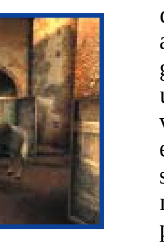
Una excelente historia, repleta de personajes interesantes y muy bien ambientada. Coelho vuelve a dar muestras de su talento narrativo y Arxel Tribe le secunda en el aspecto técnico.

Gráficos:

Sonido:

Diversión:

TOTAL:



LA LEYENDA DEL PROFETA Y DEL ASESINO

Precio: 6.990 pesetas (42, 01 euros)

Desarrollador: Arxel Tribe

Distribuidor: Friendware

Tfn: 91 724 28 80

www.legendgame.com

Alternativas: The Longest Journey, Odisea, Drácula 2

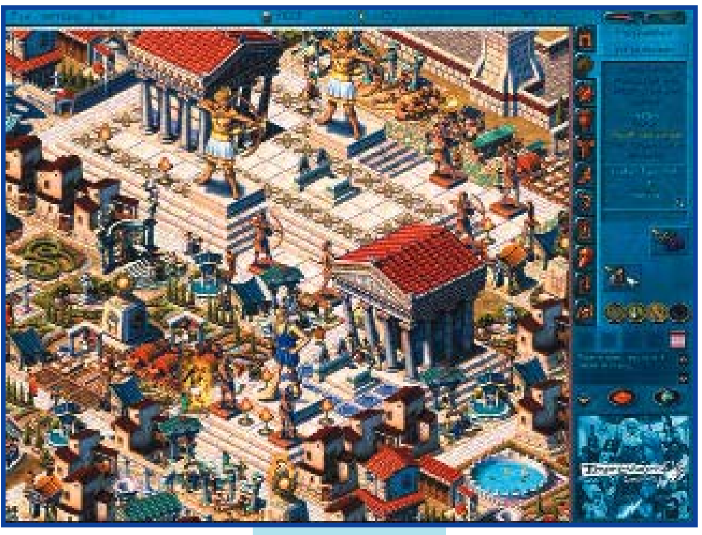
Configuración mínima: Pentium 200 MMx, 32 Mbytes de RAM, 290 Mbytes de espacio libre en disco duro, tarjeta gráfica con colores de 16 bits, 2 Mbytes de memoria de vídeo, tarjeta de sonido compatible con SoundBlaster, DirectX, Windows 95.

Configuración recomendada: Tarjeta gráfica con colores de 24 bits, Windows 98/2000.

Malo: / Regular: / Bueno: / Muy bueno: / Excelente:

Señor del Olimpo: Zeus

Las ciudades griegas cobran vida en el nuevo t tulo de Sierra. En tu papel de gobernante de una gran urbe, habrÆs de lidiar con las necesidades de tus conciudadanos, pero tambiØn con los cambios de humor de los dioses y los monstruos de la mitolog a helena.

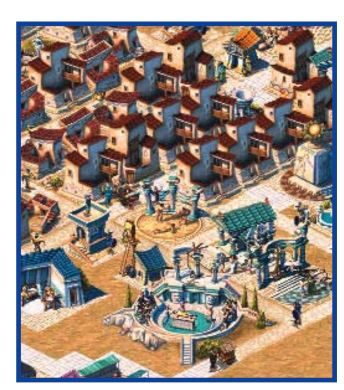


SIMULADOR DE CIUDADES

Con sus simuladores de construcción y gestión de ciudades, Sierra ha recorrido ya varias de las más importantes civilizaciones de la Antigüedad. Tras los títulos dedicados a Roma y Egipto, le toca ahora el turno al mundo helénico. Señor del Olimpo: Zeus no se distancia mucho de los juegos que le precedieron. Tu papel es el de gobernante de un pequeño villorrio que con el tiempo se irá convirtiendo en un gran centro urbano. Planificar los distintos barrios, situar los edificios de servicios y entretenimientos y entrenar un ejército que garantice la seguridad son algunas de las atribuciones que recaen sobre tus hombros. Las áreas de gestión en la ciudad son básicamente las mismas que en entregas anteriores: vivienda, administración, agricultura, higiene, industria, comercio, cultura, diversión y seguridad, principalmente.

Por supuesto, todos estos elementos están adaptados a las peculiaridades de la civilización griega. Los gimnasios, los teatros y las academias de filosofía son ahora fundamentales para hacer un buen papel en los numerosos juegos panhelénicos a los que tan aficionados eran los compatriotas de Pericles. El prestigio de tu ciudad dependerá en buena medida de los atletas, artistas y filósofos que tengan en ella su cuna y de los resultados que obtengan en

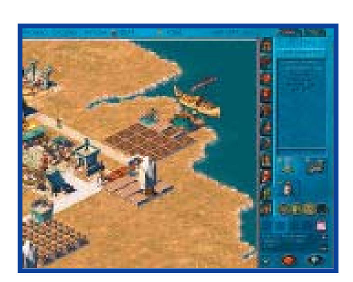




▲ *El apogeo de la polis griega.*

las competiciones. También tienen gran importancia las relaciones diplomáticas y comerciales. Zeus presenta como principal novedad la estructura de las campañas. Ahora afrontas distintas aventuras, hasta un total de siete, divididas a su vez en un número de episodios que oscila entre cinco y ocho. En el paso de un episodio a otro conservas la ciudad de la que eres gobernante, en lugar de volver a comenzar de cero como sucedía antes. Se trata de una medida muy acertada, que permite extender y perfeccionar tu urbe sin perder aquellos logros de los que te sientes particularmente orgulloso. Asimismo, tienes la ocasión de corregir defectos y de remodelar aquellos barrios e instalaciones que no están cumpliendo con su papel.

El argumento de las campañas se inspira tanto en acontecimientos históricos como en narraciones mitológicas. Incluyen, por ejemplo, la guerra del Peloponeso y la de Troya, que enfrentó a troyanos y aqueos, con la participación



de héroes como Aquiles o Héctor. También hay otras historias legendarias, como los trabajos de Hércules, las aventuras de Jasón y los argonautas o el enfrentamiento de Perseo con la Medusa. En las aventuras de este tipo tiene especial importancia contar con el favor de los dioses y de los héroes. Estos últimos son imprescindibles para derrotar a los monstruos que incordian a tus conciudadanos y frenan el desarrollo de la ciudad. Entre otros, habrás de vértelas con la Hidra, el Minotauro o el Cíclope.

SEÑOR DEL OLIMPO: ZEUS

Precio: 6.995 pesetas (42,04 euros)

Desarrollador: Sierra

Distribuidor: Havas Interactive

Tfn: 91 735 55 02

www.zeus.impressionsgames.com

Alternativas: SimCity 3000, Age of Empires 2

Configuración mínima: Windows 95/98, Pentium a 166 MHz, 32 Mbytes de RAM, 510 Mbytes de espacio libre en disco duro, tarjeta gráfica de 2 Mbytes y resolución de 800 x 600 en color de 16 bits, CD-ROM 4x, DirectX 7.0.

Configuración recomendada: Pentium a 266 MHz, 64 Mbytes de RAM, tarjeta gráfica de 8 Mbytes, tarjeta de sonido compatible con DirectX.

Estos griegos están muy vivos

Gráficamente, el programa está al mismo excelente nivel que los últimos títulos de la saga, como *Caesar 3* o *Faraón*. La arquitectura, las vestimentas, los oficios, los ejércitos..., todos los elementos están cuidados hasta el mínimo detalle. Los movimientos de los personajes están llenos de gracia y es un verdadero placer observar las idas y venidas de los aguadores, los comerciantes, los pastores o los recolectores de aceitunas.

Por tratarse de una civilización mediterránea, se destaca el papel de los olivos, de los rebaños de ovejas y de la pesca.

La animación de los trabajadores de las almazaras, donde se obtiene el aceite, es especialmente divertida, con un chaval balanceándose de la pértiga que acciona la prensa de aceitunas. Otro pilluelo se pasa las horas tirando piedras al guardián de tu palacio, sin que éste se atreva a abandonar su puesto. Es igualmente entretenido asistir a las representaciones teatrales, las pruebas de lucha libre o a las peroratas de los filósofos. Como siempre, puedes obtener información sobre la ciudad y sus problemas pulsando en cualquiera de los ciudadanos. Las voces y expresiones de los habitantes están muy logradas y lo mismo sucede con la ambientación sonora de la polis.

Señor del Olimpo: Zeus tiene todas las virtudes que caracterizan a la saga de construcción de ciudades antiguas de Sierra. Al mismo tiempo, para quien ya conozca los títulos anteriores, esta entrega puede resultar un tanto repetitiva, puesto que apenas añade cambios sustanciales. En cualquier caso, se trata de un juego de primer nivel, que sorprenderá agradablemente a los neófitos.

Miguel D az

VALORACI N

La nueva entrega de la saga de construcción de ciudades de Sierra tiene todas las virtudes de la serie, pero puede resultar repetitiva para quienes ya han jugado a los títulos anteriores.

Gráficos:
Sonido:
Diversión:

TOTAL:

Malo: / Regular: / Bueno: / Muy bueno: / Excelente:

Millonario

El t pico t tulo de preguntas y respuestas se nos presenta con una calidad muy baja, en esta ocasi n convenientemente tamizado por una burda copia del programa de televisi n 50 x 15.

TEMÁTICO

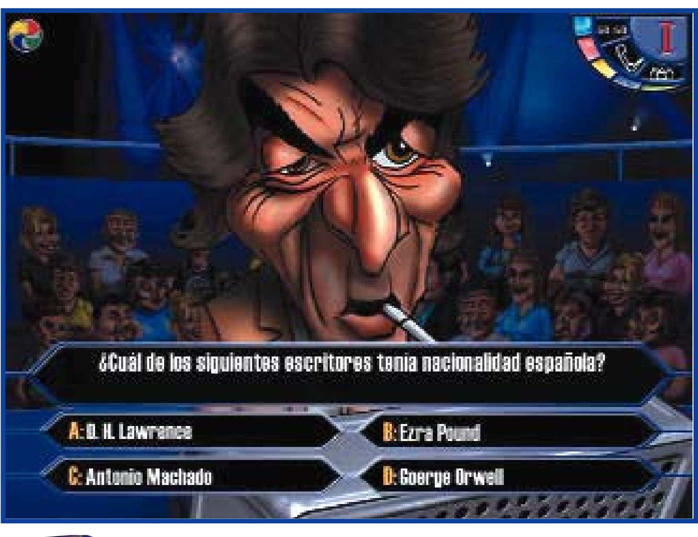
La picaresca española todavía da sus frutos. Uno de ellos es el presente título, nacido únicamente para aprovechar el tirón de un programa televisivo que en estos días está obteniendo unos excelentes resultados en la programación de Tele5. Eidos, a través de Proein, lanzará en breve el videojuego oficial. Mientras tanto, tendremos que conformarnos con un programa un tanto mediocre.

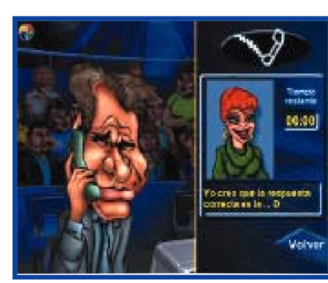
La principal baza del juego, aparte del hecho de atraer a compradores incautos con una caracterización evidente de Carlos Sobera, presentador televisivo del programa en nuestro país, y un ambiente burdamente copiado de 50 x 15, son sus 22.000 preguntas, que nos permitirán convertirnos en verdaderos multimillonarios.

Las cantidades astronómicas que se barajan en el programa son fantasiosamente elevadas, entre otras cosas porque están en euros pero tienen los mismos ceros que las pesetas. En fin, que 375.000 euros (más de 62 millones de pesetas) a la primera de cambio, en las primeras preguntas, resulta un poco exagerado. Prefiero no calcular el premio que te dan por acertar todas las preguntas.

Las que aparecen en los primeros lugares son sencillas, pero las restantes, aunque teóricamente se van endureciendo, más bien aparecen de forma aleatoria. Así, se trata de un concurso bastante difícil, más que el real, aunque también contamos con mayor número de comodines. Para los familiarizados con el programa, tres del público, dos de llamada y tres del 50 %. Ninguno de ellos se equivoca nunca, así que ya tenemos ocho respuestas dadas. Los comentarios del presentador son limitados y no contemplan el sexo del concursante ni la dificultad de la pregunta. Pero lo peor aún no lo he dicho: el precio. Unas 8.000 pesetas es a todas luces, cuando menos, soñador, por un producto de estas características. Un programa que no hay por dónde coger.

R. M. C.





MILLONARIO

Precio: 7.995 pesetas (48,05 euros)
Desarrollador: Diáspora Multimedia
Distribuidor: Diáspora Multimedia
Tfn: 91 692 61 13
www.diaspora.net
Configuración mínima: Windows 95/98/2000, Pentium 200 MHz, 64 Mbytes de RAM, CD-ROM 16x.

VALORACI N

Un software sólo indicado para quienes quieran divertirse con la picaresca española. Pero poco más. En realidad, nada más.

Gráficos:
Sonido:
Diversión:

TOTAL:

Malo: / Regular: / Bueno: / Muy bueno: / Excelente:

The Moon Project

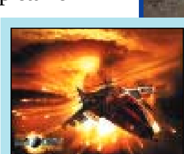
En la luna se fabrica un arma secreta y nadie quiere quedarse al margen.

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

Corre el año 2150. La Tierra está sacudida por violentos combates entre los tres poderes que se disputan el control del planeta: la Corporación Lunar, la Dinastía Euroasiática y los Estados Unidos Civilizados. Mientras la guerra continúa, la Corporación Lunar ha iniciado el desarrollo de un proyecto secreto en el satélite que le da nombre. Sólo se conoce su denominación clave, «Luz Solar», y que se trata de una arma ofensiva que podría decidir el rumbo de la contienda. Inmediatamente, los Estados Unidos envían una gran flota con destino a la Luna. Su objetivo es averiguar en qué consiste exactamente Luz Solar e impedir que el proyecto llegue a buen término. En *Moon Project* puedes elegir entre tres campañas distintas, una por cada bando. A priori, la más interesante es la de la Corporación Lunar, que son quienes están desarrollando el proyecto secreto Luz Solar. Tu misión será completarlo mientras te las arreglas para rechazar los ataques de las otras dos potencias. La campaña de los Estados Unidos comienza en una estación de lanzamiento espacial en Florida, donde se está congregando la flota destinada a invadir la Luna. A la carrera lunar se suma un tercer contendiente, la Dinastía Euroasiática, decidida a no quedar fuera de juego.

Desde el punto de vista de la acción y la explotación de recursos, *Moon Project* no se diferencia de otros títulos del género. Se trata de extraer recursos mineros y convertirlos en material y equipamiento para tus bases. Normalmente dispondrás de varios emplazamientos, por lo que será imprescindible repartir tus fuerzas entre ellos.

Gráficamente, *Moon Project* se sitúa bastante por encima de la media. Aunque los paisajes no dan mucho de sí (la Luna no ofrece muchas alegrías para la vista), tanto los edificios como las unidades están diseñados al detalle. Especialmente atractivos resultan los helicópteros, el arma preferida de la Dinastía Euroasiática. Una interesante novedad incluida en *Moon Project* es el Earth-C, un lenguaje de programación que te permite diseñar tus propias cam-



THE MOON PROJECT

Precio: 3.995 pesetas (24,01 euros)

Desarrollador: Top Ware Interactive

Distribuidor: Dinamic Multimedia

Teléfono: 902 480 482

www.moon-project.com

Alternativas: Dark Reign 2, Ground Control

Configuración mínima: Pentium 200 MHz, 32 Mbytes de RAM, 130 Mbytes de espacio libre en disco duro, tarjeta de vídeo con aceleración 3D de 4 Mbytes RAM, CD-ROM 4x, DirectX 6.1, Windows 95.

Configuración recomendada: Pentium II a 400 MHz, 64 Mbytes de RAM, tarjeta de vídeo con aceleración 3D de 8 Mbytes RAM, CD-ROM 8x, Windows 98.

VALORACI N

Un título que no aporta demasiado al género, pero que ofrece una excelente factura audiovisual y una historia interesante.

Gráficos:
Sonido:
Diversión:

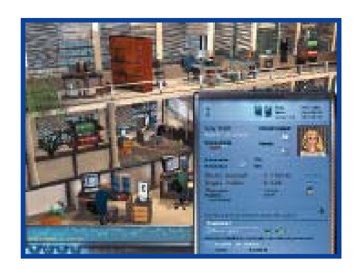
TOTAL:

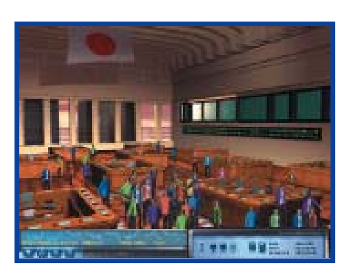
Wall Street Trader 2001

Si el mundo de las finanzas es un misterio para ti, Wall Street Trader puede ayudar a que deje de serlo.

SIMULADOR DE BOLSA

Más que una ciencia, la especulación es un arte. *Wall Street Tarder 2001* te convierte en uno de esos tiburones de la bolsa que tanto conocemos por las películas. Un magnate de las finanzas acaba de fallecer y su hija te pide ayuda para enderezar el rumbo de los negocios familiares. La campaña del juego incluye siete escenarios, cada uno centrado en una cuestión empresarial de actualidad: la era digital, la industria del automóvil, el deporte, Internet, los sistemas operativos informáticos, la guerra telefónica y los productos de lujo. Al inicio sólo están disponibles parte de los escenarios, el resto serán accesibles según avances en la campaña.





Todos comienzan con un video rodado en escenarios reales, lleno de ritmo e información, que te coloca perfectamente en situación. La calidad de estos vídeos contrasta con el nivel gráfico del resto del juego, bastante regular. Una vez has elegido escenario, la acción se traslada a las oficinas de tu compañía, de momento vacías. Lo primero será contratar el personal que precisas para poner todo en marcha. Son imprescindibles tres agentes de bolsa para controlar tus inversiones en Londres, Tokio y Nueva York, los tres centros económicos del planeta. También te vendrá bien un analista financiero, que te aconseje sobre los valores más rentables y un abogado... Además, si así lo deseas, tu nómina de empleados incluirá a un espía, un individuo al que conoces en el bar y que buscará por ti los trapos sucios de las compañías rivales o tratará de obtener información privilegiada. El trabajo transcurre entre las oficinas, tu despacho personal, las tres bolsas que hemos citado y el bar. Habrás de estudiar la evolución de las distintas compañías y decidir qué acciones te interesa comprar y vender. Puedes utilizar distintos mecanismos de especulación, como las opciones de compra, las opciones de venta o los futuros. La clave será acertar con el momento de compra o el de venta. Si no posees conocimientos sobre el mundo de las finanzas, *Wall Street Trader 2001* puede venirte un poco grande. Pero será una experiencia divertida.

WALL STREET TRADER 2001

Precio: 4.990 pesetas (30 euros)

Desarrollador: Montecristo Multimedia.

Distribuidor: Electronic Arts

Teléfono: 91 304 70 91

www.montecristogames.com

Alternativas: Capitalism Plus, Entrepreneur

Configuración mínima: Windows 95/98, Pentium a 166 MHz, 32 Mbytes de RAM, 100 Mbytes de espacio libre en disco duro, tarjeta de vídeo de 2 Mbytes de RAM, tarjeta de sonido 100% compatible, CD-ROM 4x.

VALORACI N

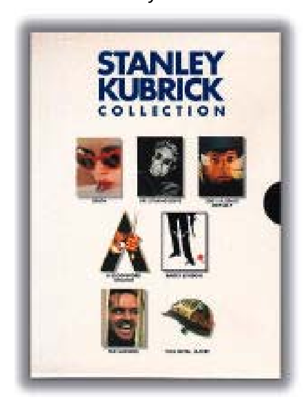
Una buena manera de iniciarse en el mundo de las finanzas y la especulación bursátil. Los contenidos son excelentes, pero la factura audiovisual es sólo regular.

Gráficos:
Sonido:
Diversión:

TOTAL:

El mejor Kubrick en digital

Warner Home Video ha anunciado para el 12 de junio de 2001 la aparición de una recopilación en DVD que hará las delicias de todos los amantes del recientemente fallecido director Stanley Kubrick. Se



trata de un *pack* que incluye nada menos que 8 de sus mejores películas (*Barry Lyndon, La Naranja Mecánica, La Chaqueta Metálica, El Resplandor, 2001: Odisea en el Espacio, Lolita, Teléfono Rojo* y *Eyes Wide Shut*), a las que acompaña un noveno disco con un documental de 140 minutos. Todas las películas aparecerán remasterizadas con sonido Dolby Digital 5.1 e imagen restaurada y algunas contendrán documentales y entrevistas inéditas. Quienes no deseen gastarse las cerca de 36.000 pesetas que costará la caja podrán adquirir cada una por separado a precio normal.

www.warner.com

Como debe ser

Si el mes pasado anunciábamos las intenciones de Fox de sacar en DVD los capítulos de los Simpsons, esta vez tenemos la buena noticia de que antes de llevar a cabo esta labor han decidido escuchar a todos los fans de la serie, sin duda los potenciales compradores los discos. Para ello han dispuesto una página web con una encuesta para todo aquel que desee rellenarla a fin de conocer las preferencias exactas del público: número de capítulos por *pack*, formato de sonido, importancia de los contenidos extra, etc. Ojalá todas las productoras de DVD hicieran lo mismo.

www.epoll.com/client/poll.asp?pollid=690

Más calidad para el DVD

Quienes piensen que el DVD tiene ya una muy buena definición de imagen aún no han visto lo que se nos avecina. La firma nipona Kenwood acaba de pactar con el fabricante de procesadores para electrónica de consumo Sage Inc. para dotar a sus nuevos reproductores DVD-Vídeo de tecnología *progressive scan* (o lo que es lo mismo, de campos progresivos) sin un aumento excesivo del coste final. La diferencia entre éstos y los actuales (en los que las imágenes se muestran entrelazadas para adecuarlas a los televisores estándar) se traduce en una mayor nitidez y suavidad de movimiento en las películas. Como podemos ver, al DVD aún le queda mucho camino por delante. Tendremos que esperar a que estos «nuevos» dispositivos salgan al mercado para ver si es verdad el aumento de la calidad de las imágenes y también sabremos entonces si los fabricantes aumentan o no el precio de forma considerable.

www.kenwood.es



Tiempo regala DVDs

La revista Tiempo ha empezado a regalar con su publicación semanal una película en DVD sin aumentar su precio. Por 500 pesetas a la semana, los lectores podrán hacerse una «DVDteca» en su casa. En un principio la oferta empezó con películas como *La noche de los muertos vivientes*, pero según va pasando el tiempo, han ido reduciendo su calidad.

Tendencias

Microsoft afirma que el reproductor DVD de su anunciada consola Xbox contará con tecnología *progressive scan* y dispondrá de conexiones para televisores de alta definición, características que sólo encontramos en lectores de muy alta gama. Normalmente cuando una compañía decide aumentar la calidad de un producto, éste sufre una subida en su precio. Esperemos que éste no sea el caso.

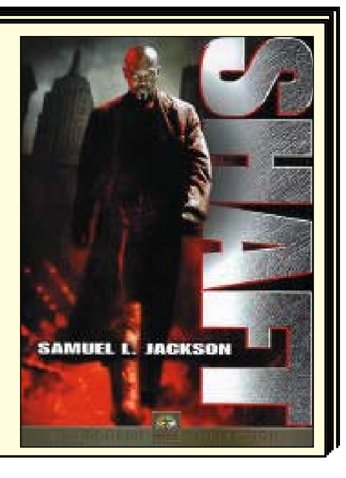
SUBE

BAJA

Por el contrario, PlayStation 2 no está recibiendo precisamente muy buenas críticas como lector de DVD, ya que algunas consolas están dando problemas al reproducir ciertos discos. Sony, en lugar de arreglar las consolas defectuosas, ha enviado una a cada productora de DVDs para que hagan los discos compatibles con ella antes de lanzarlos al mercado.

Trucos DVD

A pesar de que la distribuidora española del DVD de *Shaft* ha decidido anunciar a bombo y platillo que la película cuenta con un «huevo de pascua» entre sus menús, vamos a desvelar en qué consiste por si acaso hay alguien que aún no ha dado con él. El secreto consiste en dirigirse a la sección de «Extras» y una vez allí situarse sobre la opción «Menú». Si ahora pulsamos el botón de arriba y apretamos *Enter* podremos acceder al *videoclip* de R. Kelly perteneciente a su banda sonora. Una forma de hacer más atractiva esta película con Samuel L. Jackson.



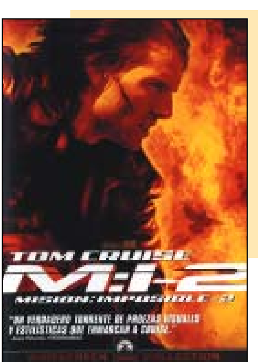
Vocabulario

Widescreen: También conocido como «panorámico», este término hace referencia a la relación de aspecto que guarda la imagen contenida en el DVD. Si un programa de televisión normalmente se emite en 4:3 (4/3=1.33, es decir, la imagen es 1,33 veces más ancha que alta), las películas suelen ser la mayoría panorámicas para conservarse tal y como se proyectaron en salas de cine. Las relaciones de aspecto más comunes son 1.85 y 2.35 (*Cinemascope*).

Anamórfico: Para evitar desperdiciar el espacio que ocupan las bandas negras de las películas panorámicas, el DVD permite almacenar el vídeo con mayor resolución vertical, resultando imágenes que a primera vista parecerían muy alargadas. Cuando estas películas se visualizan en un televisor panorámico, la imagen se achata verticalmente para recuperar la relación de aspecto original y así intentar llenar por completo toda la pantalla. En un televisor convencional también se produce este estrechamiento, pero aquí siempre da lugar a las recurridas bandas negras. Cuando un DVD posee formato anamórfico se suele indicar con el símbolo *(16:9)*.

Misión: Imposible - 2

El estreno el año pasado de la continuación de las aventuras de Ethan Hunt y su equipo levantó entusiasmo y decepción a partes iguales. Pero lo que aquí es innegable es que Paramount ha realizado un trabajo impecable en la confección del DVD. La calidad de imagen es excelente, el sonido Dolby Digital ha sido muy cuidado haciendo un uso extensivo de los canales traseros y el *subwoofer* y los extras incluidos son innumerables. A saber: pista de comentarios del director, entrevistas con el reparto, reportaje sobre las escenas de acción, *making of* de todas y cada una de estas escenas, un *videoclip* de Metallica, secuencias alternativas, menús animados muy cuidados, una parodia de la película y mucha más información en formato DVD-ROM, todo ello convenientemente subtitulado al español y que os recomendamos no os perdáis. En definitiva, todo lo que nos gustaría encontrar siempre en un DVD.



Idiomas: 2
Subtítulos: 1
Formato: Widescreen 2.35 (16:9)
Sonido: Dolby Digital 5.1
Duración: 118 min.
Precio: 4.495 pesetas (27 euros).
Imagen:
Sonido:
Extras:

El Hombre Sin Sombra

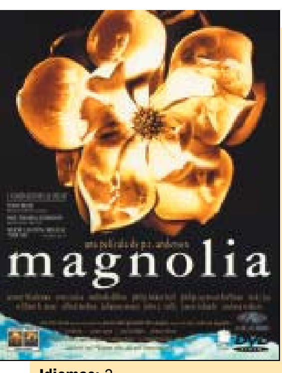
El siempre polémico Paul Verhoeven presentó el pasado año su versión moderna sobre *El Hombre Invisible*, en la que se expone la teoría de cómo ese poder puede conducir a una persona a una maldad descontrolada. La productora Columbia ha hecho un magnífico trabajo con este DVD, pues además de conseguir una imagen y un sonido multicanal más que buenos (aunque algo mejorables) ha incluido un buen número de extras que harán las delicias sobre todo de los amantes de los efectos especiales, como documentales, comparaciones del *storyboard*, escenas eliminadas, análisis de los efectos más complicados y una pista con comentarios del director y el actor Kevin Bacon. A destacar sobre todo la pista de audio adicional con únicamente la banda sonora y los comentarios de su compositor Jerry Goldsmith (que desgrana el proceso creativo de componer para cine) y los magníficos menús animados creados para la ocasión.



Idiomas: 2
Subtítulos: 2
Formato: Widescreen 1.85 (16:9)
Sonido: Dolby Digital 5.1
Duración: 108 min.
Precio: 3.995 pesetas (24 euros).
Imagen:
Sonido:
Extras:

Magnolia

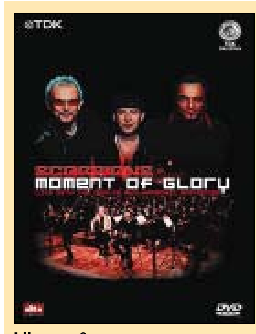
Hollywood no es siempre una fábrica de espectaculares películas sin apenas argumento y así lo demuestra esta pequeña joya que se ganó el pasado año el reconocimiento del público y de la crítica, incluyendo tres nominaciones al Oscar, un Globo de Oro para Tom Cruise y un Oso de Oro a la mejor película. Columbia ha vuelto hacer un muy buen trabajo con este DVD. La calidad de imagen se ha cuidado mucho, y a pesar de haber muchas escenas oscuras, aparecen perfectamente definidas. El sonido aquí no juega una baza importante, pero para sí se ha dotado a la banda sonora de mayor profundidad haciendo uso de los canales traseros. Los extras, incluidos en un segundo DVD dada la larga duración de la película, incluyen varios *trailers*, anuncios, extractos de la película, unas guías de color para un mejor visionado del filme y un extenso documental de 72 minutos a modo de diario que desgrana todos los detalles de la filmación.



Idiomas: 2
Subtítulos: 1
Formato: Estándar 4:3
Sonido: Dolby Digital / DTS
Duración: 110 min.
Precio: 4.995 pesetas (30 euros).
Imagen:
Sonido:
Extras:

Scorpions: Moment Of Glory

Los viejos rockeros nunca mueren. Y para muestra este DVD, que recoge el concierto acústico que la banda ofreció en Hannover el pasado año acompañados ni más ni menos que de la Orquesta Filarmónica de Berlín. Una combinación de rock con música clásica que se recoge aquí en todo su esplendor gracias al sonido multicanal codificado en DTS. En total son once canciones entre las que se encuentran temas habituales de la banda como *Wind Of Change, Send Me An Angel* o *Still Loving You*. En cuanto a los extras, TDK Mediactive ha incluido en este disco multi-región un reportaje con entrevistas a los tres miembros de la banda, subtítulos en varios idiomas de las canciones y otras dos pistas adicionales de audio con sonido estéreo y Dolby Digital. Muy recomendado para quienes quieran disfrutar de un buen concierto con el mejor sonido.

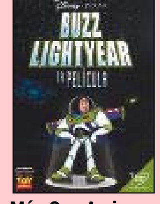


Idiomas: 2
Subtítulos: 2
Formato: Widescreen 1.85 (16:9)
Sonido: Dolby Digital EX
Duración: 127 min.
Precio: 3.995 pesetas (24 euros).
Imagen:
Sonido:
Extras:

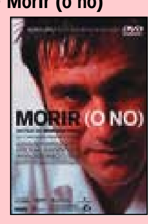
Próximos lanzamientos

- **Buzz Lightyear, La Película**

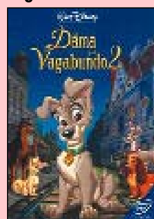




- **Más Que Amigos**
- **Morir (o no)**



- **La Sabiduría de los Cocodrilos.**
- **U-571.**
- **Los Miserables**
- **Viaje Al Centro de la Tierra**
- **Con la Muerte en los Talones**
- **El Bola**
- **La Dama y El Vagabundo 2**



RELATO INTERACTIVO

Desde la redacci n os proponemos que colaborØis en este cuento interactivo. JosØ Antonio Nova Herrera escribe la tercera entrega. Si querØis continuarla, s lo tenØis que seguir los pasos que se indican mÆs abajo.

Ilona se giró cuando escuchó aquel chillido estridente y se detuvo en seco, con una expresión mezcla de asombro y de terror en el rostro.

—¿Qué haces? ¡No te pares,sigue! —le grité.

Sólo faltaban unos pasos para llegar a la puerta del quiosco, así que sin pensarlo la agarré por la cintura y, llevándola en vilo como un fardo, corrí como alma que lleva el diablo. A mis espaldas escuché a nuestro misterioso acompañante maldiciendo y jurando en arameo y el clic-clac de su arma cuando la montaba. Salté hacia el interior del quiosco empujando la puerta con el hombro y caí al suelo encima de la pobre Ilona, que parecía seguir en estado de shock.

Se escucharon varios disparos, no sé cuántos, pero parecían impactar y rebotar contra una superficie metálica sin que aparentemente le hicieran efecto. Luego un grito sordo, como un gemido, y después nada. Tras unos segundos volvimos a escuchar aquel sonido metálico, pesado, chirriante, que se dirigía hacia nosotros. Se me heló la sangre en las venas cuando se detuvo frente al quiosco, pero algo extraño le sucedió, parecía querer avanzar pero algo se lo impedía.

El chirrido metálico sonaba continuamente, pero no completaba su movimiento, hasta que se oyó otro grito estridente, acaso de rabia e impotencia, y aquello se dio la vuelta, alejándose pesadamente.

No sé cuánto tiempo permanecimos en el suelo, inmóviles, sin atrevernos casi ni a respirar.

—¿Estás bien, Ilona? —acerté a susurrar finalmente.

—Me estás aplastando —protestó.

Nos incorporamos lentamente y nos sentamos en el suelo del desordenado quiosco sin atrevernos a asomarnos fuera y sin decir palabra. Mis ojos se tropezaron por casualidad con la portada de un desvencijado periódico y el corazón me dio un vuelco al leer la fecha: ¡veintidós de abril de 20.57! Parpadeé varias veces para asegurarme de que había leído bien y busqué con la mirada otros periódicos y revistas que había esparcidos por el suelo... ¡Todos tenían la misma fecha!

—Pero ¿qué significa esto? ¿En qué año estamos? —balbuceé.

—¡Tú flipas! ¿Pero en qué mundo vives?¿No has visto los periódicos?

La puerta del quiosco se entreabrió lentamente con un ligero chirrido que me sacó de mi asombro y nos hizo soltar un grito seco a ambos. El hocico de nuestro famélico chucho asomó tímidamente y comenzó a gimotear al vernos. Los dos suspiramos de alivio y dimos la bienvenida al triste remedo de perro.

—Tenemos que salir de aquí —dije—. Esa cosa ya se ha ido y alguien me tiene que explicar qué es todo esto.

Salimos temerosos de nuestro escondite. No había ni rastro de nuestro perseguidor, fuera lo que fuese, ni tampoco de nuestro misterioso benefactor, aunque unas significativas manchas de sangre en el suelo nos hicieron pensar lo peor.

—No creo que arriba estemos seguros, deberíamos escondernos en el metro hasta que alguien venga a ayudarnos —afirmé sin mucho convencimiento.

Ilona asintió. Volví al quiosco en busca de una linterna que creí haber visto y, tras comprobar su funcionamiento, bajamos a la estación del metro y saltamos a las vías para adentrarnos en la negrura del túnel.

José Antonio Nova Herrera

Si quieres continuar esta historia, envíanos 3.000 caracteres con espacios a la dirección de e-mail rclaudin@bpe.es. No tienes que darla por terminada... Todavía. Sólo debes continuar el relato a tu gusto. Si elegimos tu texto, recibirás un lote de regalos. ¡Gracias por participar!

A FAVOR / EN CONTRA

La violencia en los videojuegos

A FAVOR

La violencia a lo largo de la historia de la humanidad ha estado presente en todas nuestras facetas, artísticas o no, y pretender ocultarla o negarla es tan estúpido como inútil, por lo que la violencia en los juegos, igual que en el cine o la pintura es sólo un reflejo de nuestra naturaleza que se debe controlar pero nunca ocultar. Recientemente se han alzado voces achacando a algunos juegos violentos las culpas de asesinatos, atropellos o conductas reprobables. Titulares como «antes de matar a su hermano estuvo jugando a Quake» son algunos de los que podemos ver en la prensa, y en algunos países como los Estados Unidos, asociaciones de padres, pobres hijos, cargan contra las empresas que distribuyen estos juegos como culpables de hechos como pueda ser que un niño de 11 años mate a su hermana de 9.

La conclusión que sacan estas «buenas» personas es que la violencia del juego indujo al niño a asesinar. Entonces la culpa de que un niño mate a su hermana es de un videojuego y no de la educación que le ha proporcionado esa madre que se queja de un trastorno mental de ese niño ocasionado con seguridad por la estupidez de sus padres.

Esteban Infantes

EN CONTRA

Ahora lo más *in* es ponerse a favor de los videojuegos en los que hay un lujo de entrañas y sangre. Qué lejos quedan los años sesenta, con los símbolos de paz y la extensa difusión de la no violencia que tan buenos resultados le dio a Gandhi. Ahora lo que está de moda entre las mentes «progres» es defender la violencia en los videojuegos. Es lo que tiene eso de las modas. Nosotros tampoco estamos frontalmente en contra de la violencia, eso sería una excesiva violencia psicológica.

Por eso nos limitamos a aceptar las recomendaciones por edades de la ADESE, no tan de moda pero también «progres».

Dejemos que los adultos se diviertan descargando su adrenalina en los ordenadores. Tiene un valor... catalizador. Son una buena terapia, en resumidas cuentas. Pero no nos engañemos, este tipo de terapias tiene un límite muy cercano. Utilizar la violencia por sus efectos terapéuticos es, más o menos, como morderse las uñas en lugar de fumar: es decir, una salida sólo temporalmente aceptable para un problema mayor.

Svenio Di Parla